UCG XBOX ONE PLAYSTATION 4 STEAM

次世代

专辑 VOL.12

NEXT GEN SPECIAL

—典藏攻略—

刺客信条 起源

星球大战 战场前线Ⅱ | COD 二战

大神 绝景版

典藏级精华攻略集合









超值赠送

大神 绝景版

主题磁性相框



THE EVIL WITHIN 邪灵入侵 终极档案

现已上市

<NOW ON THE MARKET>

全彩大16开 248 页精彩内容 +DVD 光盘

邪恶初现《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略

噩梦再临《The Evil Within 2》详尽攻略

包含
- 全章节地图・各难度流程要点
- 全收集要素・学院派打法
- 趣味细节・邪道玩法

文化漫谈

全角色、怪物设定资料+全文件档案

更多深度特稿：
- 系列剧情梳理・游戏里暗藏的彩蛋与致敬
- 浅谈系列中的枪械・Tango工作室介绍
- 官方漫画赏析・美日版配音演员面面观

精彩视频

三上真司、中村育美等初代开发者访谈

超过100分钟的精彩内容，带您了解游戏背后的故事

精美赠品 PS4主机贴纸

定价 78元 包邮



淘宝端扫码购买

PlayStation专门志 Pro

VOL. 3

全彩大16开208页+DVD光盘

资讯汇聚

昔日重来——于PS4上重现的经典作品

特别企划

黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾

国行&中文游戏攻略，倾力奉献

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

神秘海域 失落的遗产 | 无夜国度2 新月的新娘

.hack//G.U. 最终编码 | 蒸汽世界2 挖掘



附赠5款 PS4手柄灯贴纸



淘宝端扫码购买

定价 38元 包邮

已重磅上市



掌机王PLUS

重磅大作 攻略袭来！

VOL. 8

全彩大16开208页+DVD影像光盘

预定收录游戏攻略

精灵宝可梦 究极之日/究极之月 (中文版) 3DS

超级马里奥 奥德赛 (中文版) NS

异度神剑2 (中文版) NS | **失落之子** (中文版) PSV

真・女神转生 深邃奇妙之旅 3DS　银河战士 萨姆斯归来 3DS

附赠 NS 手柄像素风钥匙扣

定价 48元 包邮

现已上市！



淘宝端扫码购买

次世代 专辑VOL.12 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：anubis

特别策划

跨界特攻

蒸汽世代

DLC 补完计划

符文工作室 轻轻地来，悄悄地走

《火炬之光》，这个从出现之时便免不了和《暗黑破坏神》进行比较的游戏系列，曾经也有过属于自己的辉煌，而辉煌的缔造者正是它的制作组符文工作室。这个开发人员仅 20 人的小团队，在 9 年的长跑之后也终于迎来了属于它的终点——解散。这并不是一段为人所熟知的故事，但值得我们去述说。

文 J　编 余烬　美编 01

2017 年 11 月 3 日，完美世界毫无征兆地宣布关闭旗下游戏开发商，位于西雅图的符文工作室（Runic Games）。即日中午，此前忙于宣传工作室新作《迷城之光（Hob）》的官方推特确认了这个消息。这个开发人员仅 20 人的小型开发商，凭借其暗黑风佳作《火炬之光》名噪一时，在成立后的第 9 个年头，寿终正寝。

在官方声明中，完美世界表示，这个（关闭工作室的）决定是基于公司的长久战略，即专注于网络游戏的服务内容。而就在工作室被解散的 1 个月以前，符文工作室刚推出了一款新作，单人动作冒险游戏《迷城之光》。

完美世界称，虽然关闭了位于西雅图的惟一工作室，但今后，符文工作室依旧会作为完美世界的一部分继续运营。同时，完美世界依旧会负责符文游戏旗下三款游戏的销售与运营。

完美世界的另一个游戏开发商，开发了第三人称射击 MOBA 游戏《巨兽战争》的 Motiga，也在同一天受到了大规模的裁员，仅保留核心开发团队维持游戏的正常运转。完美世界表示符文公司的解散与 Motiga 的裁员并无关系，公司将继续努力为玩家提供最好的多人网络游戏体验。



▲工作室解散的推特转发数不过 1000 次，人气之低可见一斑。

无论“《火炬之光》系列”的拥趸选择用何种表情面对这份声明，符文工作室已不复存在，《火炬之光 III》已然成为“有生之年系列”的一份子。因此，本文将与各位读者玩家，一同回顾符文工作室创建前后的历史岁月。



▲ Requiescat in pace

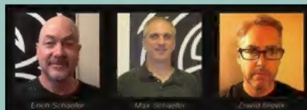
发生在符文工作室前的那些事

符文工作室是其创始人，“暗黑之父”Max Schaefer 与 Erich Schaefer 在离开北方暴雪之后的第 2 次创业。“《暗黑破坏神》系列”，不仅影响了 Schaefer 兄弟俩的职业历程，更是“暗黑风”游戏的开山鼻祖。而符文工作室的首款作品正是“暗黑风”游戏的典型。

所以，在细聊起符文工作室这些年的那些事之前，还得从 Schaefer 兄弟创建秃鹫工作室（北方暴雪前身），开发《暗黑破坏神》说起。

◆出道即巅峰——北方暴雪

1993 年 9 月，Schaefer 兄弟与 Dave Brevik 一同创建了负责独立游戏开发的秃鹫工作室（Condor）。


▲北方暴雪前身的创始人们。

Schaefer 兄弟与暴雪结缘于 1994 年。当时，秃鹫工作室与当时还叫硅与神经键的暴雪分别负责格斗游戏《正义联盟》的 Genesis 版与 SFC 版的主机移植工作，并在同年于芝加哥举办的国际消费电子产品展上再会。通过展会期间的交流，两家公司的创始人发现彼此的游戏理念极为一致。顺理成章，他们交换了联系方式，这也为北方暴雪与《暗黑破坏神》的诞生埋下伏笔。

在此之后，秃鹫工作室的创始人们游走于各式发行商的总部，寻找金主来为他们 RPG 新作买单。但一众开发商皆以“RPG 类游戏已死”为由，拒绝投资。走投无路之下，Dave Brevik 便拨通了 Allen Adham（暴雪创始人）的电话，推销自己新作的概念设计。

暴雪被秃鹫工作室的这款 RPG 新作概念所吸引，表示愿意为其提供开发资金并负责游戏的发行。1995 年 1 月，秃鹫工作室拿着暴雪提供的 30 万开发资金，屁颠屁颠地开始了他们的 ARPG 新作——《暗黑破坏神》的开发。

虽然在游戏开发期间曾因对《暗黑破坏神》应采用哪种战斗方式（秃鹫工作室起初决定采用回合制，暴雪方面则认为即时制会为玩家带来更多乐趣）的看法不一致而发生过

争论，但丝毫不影响两家工作室那越走越近的关系。

1996年3月，秃鹫工作室拒绝了3DO两倍于暴雪的收购金额，转而投身于暴雪旗下，并改名为北方暴雪。次年1月，《暗黑破坏神》正式发售，并在商业上取得巨大成功，成为继《魔兽争霸II》以来暴雪史上第二款销量破百万的游戏，南北方暴雪的格局也就此形成。

之后，北方暴雪相继完成了《暗黑破坏神II》及其资料片《毁灭之王》的开发。前者更是在发售当日卖出18万套，成为当时卖得最快的PC游戏（后为《魔兽世界》所取代）。然而，北方暴雪的好日子在2003年的夏天戛然而止。


▲北方暴雪团队合影。

在2003年的6月30日那天，Max Schaefer、Erich Schaefer、Dave Brevik与Bill Roper，这四位北方暴雪的创始人辞职离任的消息震惊了游戏业界。一时间，各大游戏论坛、媒体对"四巨头"出走的原因众说纷纭，甚至流传出许多缺乏依据的猜测。如今看来，与当时的母公司——维旺迪的发展战略"志不同，道不合"，或许才是北方暴雪高层出走的导火索。

在"四巨头"的离开后，大约30名开发人员也陆续离开了北方暴雪，"《暗黑破坏神》系列"的开发团队分崩离析，《暗黑破坏神III》的开发工作被无限期停滞。2005年，空有躯壳的北方暴雪被暴雪娱乐关闭，合并到暴雪本部。北方暴雪就此成为了历史，但Max Schaefer等人的创业之路仍在继续。

出航前的泰坦尼克号——旗舰工作室

Bill Roper，前暴雪副总裁和暴雪各大游戏的监制，曾经在受记者的采访时说道："我们从来没有考虑要离开暴雪，如今突然离开一个你熟悉的的地方无法不令人迷茫，没有了需要处理的项目文件，没有需要回复的邮件。于是我们决定公开我们的电话号码，毕竟我们现在也无事可做。"

这个方法可谓是立竿见影。凭借着"暗黑之父"的光环，众多游戏开发商、发行商相继向"四巨头"抛出橄榄枝。在出走暴雪3个月后，四巨头在韩光软件（Hanbisoft）的帮助下，建立旗舰工作室，并与EA、南梦宫等发行商建立了合作关系，携同其它5位原北方暴雪开发人员，开始招兵买马，开发新作。

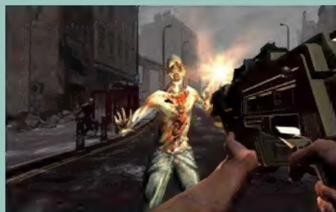

▲旗舰工作室的"北方暴雪旧臣"

之后的故事，大概可以用来警醒后来者：饼画得太大，圆不回来，是要付出代价的。

2005年的E3展，旗舰工作室的新作——《地狱之门 伦敦》的预告片也正式公布。预告片展示了在3D视角下，末日后伦敦废墟的光景、步步紧逼的恶魔敌人，以及ARPG与FPS玩法的结合。这个"色香味"俱全的"饼"，加上Bill Roper早些时候的"这会是一款结合单机与网游的前所未有的游戏"言论，使得玩家的胃口已然被吊到了"失败是不被允许"的程度。

在游戏开发期间，旗舰工作室于2006年8月与12月先后成立了Ping0工作室与西雅图旗舰工作室。前者负责运营、网络支持与客户服务，后者负责MMORPG《神话（Mythos）》的开发。这一小插曲并未分散外界的注意力，聚光灯始终打在《地狱之门 伦敦》身上。

最终，玩家高不可攀的期待、"四巨头"对再现《暗黑破坏神》辉煌的渴望，这些泡沫终于在2007年10月31日宣告破灭。《地狱之门 伦敦》发售后，现实的"实锤"将旗舰工作室狠狠地锤到地狱的门口。


▲《地狱之门 伦敦》的实机画面。

高重复度的场景内容、单调的游戏玩法、过多的BUG，都在表明本作完成度之低下。玩家当然不会为这一款游戏买账，因此本作销量也不足200万套。

旗舰工作室，如同泰坦尼克号一般，出航前风光无限，在撞上《地狱之门 伦敦》这座"冰山"后旋即沉没。2007年7月，在"四巨头"自掏腰包为员工发放最后一个月的工资后，旗舰工作室宣布解散。

雪上加霜的是，"四巨头"失去了旗舰工作室旗下的两款游戏的IP，尤其是仍处于开发阶段的《神话》。这些IP都被他们用于抵押贷款来获取工作室的运营资金。而销量不佳的《地狱之门 伦敦》自然无法盈利来"赎回"这些IP。

最后，《地狱之门 伦敦》与《神话》的开发权分别落入科美利坚银行（Comerica）与旗舰工作室曾经的最大金主——韩光软件之手。同时旗舰工作室在这几年所打造的引擎等研发成果皆成为他人财产。

从"净身出户"离开暴雪，到后来创业失败的"俩手空空"。这5年的"无作为"，也使得"暗黑之父"的名号因此黯然。然而，旗舰工作室的失败，并不仅仅是游戏没有做好这么简单。



▲尚未完成的《神话》归韩光软件所有。

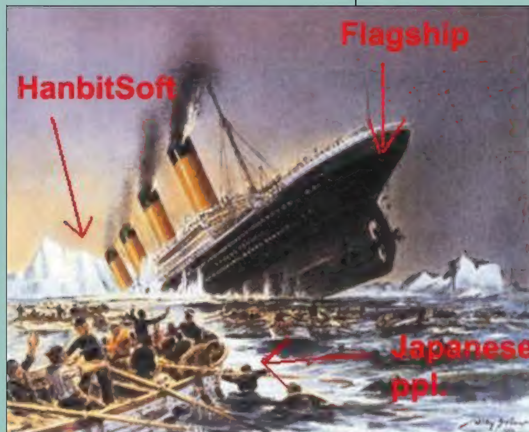
Stephen Goldstein，旗舰工作室的商业拓展主管，在采访时表示，旗舰工作室未曾有过备选计划来应付《地狱之门 伦敦》的失败，因为每一个人都认为这一部作品将大获成功。而制作组的膨胀，他指出，很大程度来源于外界对于"四巨头"的赞美与期待。"当每个人都在歌颂你的伟大时，你很难正确地评估自己。"

"工作室大包大揽，既要打造自己的图形引擎，又要去搭建自己的服务器、客户端，加上单机流程的设计任务与预定的17国语言版本同时发售的计划。这些都是导致工作室失败的原因。"他补充道，"压死骆驼的那最后一根稻草，应该是工作室拒绝了韩光软件的附加投资的那一刻。如果有了那笔钱，旗舰工作室或许可以多苟延残喘四五个月，争取到足够时间去打磨《地狱之门 伦敦》。"

工作室创始人Max Schaefer也在接受GameCyte的采访时讲述了游戏开发过程中的意外。"在开发途中，我们在美国和欧洲的发行商突然改变了主意，不想掺和PC游戏的生意，拒绝发行我们的游戏。因此我们需要自行负责游戏的运营和网络服务。"Max说道，"所以我们创建了Ping0工作室来负责运营和网络服务。旗舰工作室是游戏开发商，不是运营商或发行商。专注于游戏开发才是我们的本分。"

由此可见，经营策略的失误、对工作室的能力认识存在误区、中途的开发商退出才是导致旗舰工作室"积重难返"的决定因素。

至此，北方暴雪"四巨头"便各奔东西。Bill Roper此后加入神秘工作室（Cryptic Studios），并于2012年加入迪士尼娱乐。David Brevik则是加入Gazillion，开发《漫威英雄传》。Schaefer兄弟则是拉上西雅图旗舰工作室的核心开发人员，与《黑暗史诗（Fate）》的开发者Travis Baldree一起，创建了符文工作室。



▲"沉没"的旗舰工作室。

海难后的救生艇——符文工作室

可以说，符文工作室是旗舰工作室解散的直接产物，目的是为了完成旗舰工作室尚未完成的MMORPG。Max Schaefer甚至半开玩笑地表示在我们对团队宣布解散的9分钟后就决定要重新组建工作室。不过，把符文工作室真正建立起来的历程则是一波三折。



旗舰工作室的失败，把Schaefer兄弟那"暗黑之父"头衔的信用额度跌入谷底。而重建工作室，开发游戏，则需要有发行商的支持和足够的开发资金。Travis Baldree，如同14年前的Dave Brevik一般，游走于发行商们的会议室，兜售着他们的暗黑风新作——《火炬之光》的设计方案。

他曾在艺电红木岸工作室（EA Redwood Shores，后改名为维瑟罗游戏，"《死亡空间》系列"的开发商）向Frank Gibeau展示《火炬之光》的设计理念，而对方在留下"我们下周就会在合同上签字"的口头承诺后，便了无音讯。

起初，微软愿为符文工作室发行《火炬之光》。然而，在一次面谈中，Travis Baldree向微软展示《火炬之光》的游戏设计后，微软改变了主意，并向Travis Baldree提议，希望他们为微软开发"《神鬼寓言》系列"的新作。

最后，完美世界（Perfect world）与Encore成为了《火炬之光》的惟二发行商。

发行商的问题虽然解决了，Schaefer兄弟与Travis Baldree都希望符文工作室能在一个稳定的环境下开发游戏。换而言之，"抱上"大体量的同行开发商或发行商的"大腿"，能免去"吃了上顿没下顿"之忧。毕竟在符文工作室创建后的第一个圣诞节夜里，那负数的银行账户和等待一笔"续命"的汇款都是那么地令人焦躁不安。

他们曾一度与宝开游戏（PopCap Games，《植物大战僵尸》的开发商）"眉来眼去"，走得很近。宝开游戏收购符文工作室似乎是指日可待。然而，2008的年金融危机让这个收购计划化为泡影。Travis事后回忆道："那一天，我们都以为我们是去宝开的办公室握手签合同的。最后收到的却是取消收购的决定。"

除了资金问题以外，由于旗舰工作室所研发的图形引擎等研发成果都归他人所有，这个基于西雅图旗舰工作室的核心团队所组成的16人工作室还需在开发游戏前解决技术授权问题。

Travis也曾与老东家Wildtangent交流，希望能得到《黑暗史诗》的代码使用授权（考虑到《暗黑史诗》与《火炬之光》的相似度），从而加快开发进度。可惜，Wildtangent以符文工作室的部分股份为授权条件，Travis自然是拒绝。


▲游走于各大展会与开发商会议室的Travis Baldree。

即使获得技术的使用授权，所用的细节内容还需制作组重新打磨。比如，为制作《火炬之光》的演示样品，他们使用了TurboSquid授权的3D模型。在那个样品原型中，一个外形似耶稣、手持双剑的人物，在奔跑时，其挥动的双臂将双刃插到脸上。

虽然符文工作室在2008年的8月成立，但那还只是个"有名无实"的阶段，挡在他们面前的还有资金、发行及技术等"拦路虎"。符文工作室的公关经理Wonder Russell在纪录片中表示，她们等了将近2个月，工作室才开始踏入正轨。在此期间，一些工作室成员则去做"临时工"维持生计。如游戏设计师John Dunbar，便选择在Wildtangent负责小游戏的开发。

几经折腾，《火炬之光》的全面开发于2008年11月前后开始，并在次年的10月27日在PC平台发售。仅耗时11个月，Schaefer兄弟与符文工作室所递交的这份"答卷"——《火炬之光》，一款容量仅400M大小的"小品级"游戏，成为2009年游戏业的一匹黑马。

星星之火——《火炬之光》

"我们是新组建的工作室，必须尽快推出一款成功的作品来站稳脚跟。"符文工作室的CEO Max Schaefer表示做自己最为熟悉的游戏类型才更容易成功。正因如此，《火炬之光》在开始阶段便确定为暗黑风游戏，并且为了减小开发难度，删去了多人模式。

Patrick Blank，符文工作室的游戏监督，在接受采访时表示，"《火炬之光》的开发周期虽短，但这也是《火炬之光》大获成功的原因之一。因为我们既没有停下脚步来反思的时间，也没有庞大的资本支持，我们只能一往无前。"

John Dunbar则认为，制作组曾在西雅图开发MMORPG《神话》的经历也是功不可没。正因在开发《神话》的过程中不断犯错与纠正，制作组才更好地理解了该如何做好一款ARPG，知道该做什么和不该做什么。

得益于开发计划的明确与制作组内部的团结一心，符文工作室才能以"多快好省"的方式，在经费耗尽之时，完成了《火炬之光》的开发，并最终收获口碑与销量的双丰收。



■《火炬之光》

发售后的《火炬之光》，凭借其传统的ARPG玩法、种类繁多的敌人、风格与氛围恰到好处的地牢及向《暗黑史诗》借鉴而来的宠物系统，收获了广大媒体的好评。MTC均分达到83，GameSpot更是在它们的测评中称"你无需等待《暗黑破坏神III》了。《火炬之光》已然是一款素质一流且玩法正统的黑暗风游戏。"

值得一提，在2009年的PAX上（游戏发售前），微软的代表也被《火炬之光》所折服，询问Travis为什么不找微软来为他们的游戏发行。本作于2011年移植登陆Xbox Live Arcade。

虽然本作的口碑上佳，游戏的销量增长却略显缓慢。在2011年才突破100万大关，2015年逼近200万，不过对于一个从废墟中重新"生还"的小作坊而言，这已经是巨大的成功。

2010年，完美世界以840万美元完成了对符文工作室的收购。同年，工作室宣布了新作的开发计划：以《火炬之光》为世界观制作的一款MMORPG。

向现实妥协——《火炬之光 II》

2011年的8月，符文工作室对外宣布它们正在开发着新作——《火炬之光 II》。

至于之前宣布的MMO版的《火炬之光》，Travis在接受采访时回答：“我们不会马上跳入MMORPG的开发计划。如今的情况与几年前的不同，我们工作室的体量无法承担MMO类游戏的开发工作，工作室也没有将人数翻俩番的准备。目前光是专注于《火炬之光 II》的开发已经榨干了工作室开发人员的精力。”

虽然，开发MMO版的《火炬之光》依旧是当时符文工作室的目标（或者说是Max Schaefer的目标），但制作组还是向现实低头，制作出了增加多人要素的《火炬之光 II》，也算是一个折衷方案吧。

2012年9月20日，《火炬之光 II》登陆PC平台。Max Schaefer将其称之为基于第一作的拓展与延伸。《火炬之光 II》在延续了前作玩法的基础上，增加了多人模式，并延长了单人模式的剧情内容。不仅如此，制作组还重新设计了游戏UI，增加了天气效应与昼夜变化，且支持Mod。

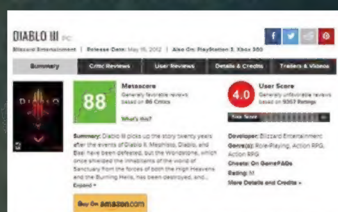
不出所料，《火炬之光 II》的口碑与销量相较于前作更上一层楼。MTC均分88，销量更是在第一年突破百万，截止于2015年迫近300万大关。“《火炬之光》系列”的相继成功，不仅成为了符文工作室的立足之本，更是扫去旗舰工作室折戟的阴霾。



▲相近的媒体均分与用户评价。

不过在那一年，暗黑风游戏的拥趸的目光都聚焦在一款于2008年正式公布的游戏上。那便是暗黑风游戏的鼻祖，“《暗黑破坏神》系列”时隔12年的正统续作，《暗黑破坏神 III》。

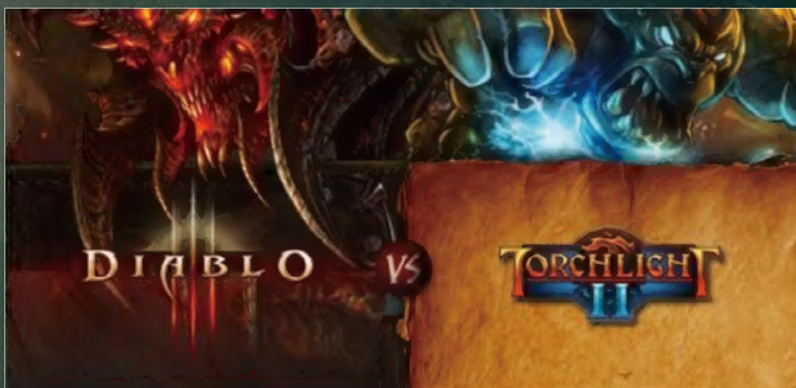
作为“暗黑之父”的新作，《火炬之光 II》这个“失去继承权的亲儿子”是免不了被玩家拿去与“手握实权的干儿子”《暗黑破坏神 III》比较。著名游戏媒体Kotaku甚至发出特稿，从入手难度、人物培养、BOSS战设计等方面来比较这两个游戏。各路玩家也在游戏论坛吵得不可开交。而另一位“暗黑之父”Dave Brevik对《暗黑破坏神 III》的批评与《暗黑破坏神 III》的游戏总监Jay Wilson在推特上的那句“F*** that loser”的回应，更是把这一话题舆论度推至高潮。



▲很显然，不少拥趸对于《暗黑破坏神 III》的改动并不买账。

Erich Schaefer在采访中，面对有关《暗黑破坏神 III》的提问时，则是表现得更为克制。除了对部分游戏内容表达自己不同的想法外，他的回答主要还是在赞扬制作组的工作成果。

紧接着，他表达了自己对符文工作室未来的展望：“目前工作室还没有任何计划，我们目前有很多想法。就我个人而言，我希望将RPG要素与随机化结合。或许会是个开放世界游戏？现在惟一可以确定的是‘刷刷刷’要素是不会缺席的。”他的这个想法，并不与当时的其它开发人员的想法一致，这也引出了符文工作室的下一篇章。



创始人的离职

2014年，符文工作室的两位创始人Travis Baldree与Erich Schaefer离职。前者在社交网络上表达了个人对符文工作室的感谢与对母公司完美世界的敬意，并表示很兴奋能回到独立的开发环境中，并在有限的资源下开发游戏。离职后的两人则是一起创建了新的工作室Double Damage Games。

至于离职原因，工作室副总裁Marsh Lefler在接受采访时曾经提及，工作室曾尝试开发过一款混合多种游戏类型的科幻游戏，但由于部分开发人员的反对意见（小工作室也是对团结一心非常看重），于是乎取消了那款游戏的开发计划。Max Schaefer也在采访中证实了，Double Damage Games于2015年发售的《反叛星系（Rebel Galaxy）》就是Marsh口中的，符文工作室曾准备开发的科幻游戏。再结合之前Erich Schaefer对于新作的展望，不难分析出，与工作室在关于新作开发问题上的“志不同，道不合”是两人出走的理由，与“四巨头”出走时如出一辙。不过，与11年前相比，这次出走还是十分平和。二人甚至是在帮助团队完成新作的原型才离开。



■Erich Schaefer（左）与Travis Baldree（右）



■《反叛星系》

“我在很长一段时间都没有这么开心过，”Dave Baldree如此形容《反叛星系》的开发过程，“开发一个类型玩法完全陌生的游戏就像是呼吸新鲜空气般令人享受。”

2016年，没有官方声明或任何形式的通告，Max Schaefer也离开了符文工作室，和前两位北方暴雪的开发者一起创建了新的游戏公司——Echtra（Echtra来源于古爱尔兰语，意味着“异世界的冒险”）。至此，三位创始人都离开了符文工作室，Marsh Lefler坐上工作室的第一把交椅，不过这就是后话了。

最后之作——《迷城之光》



■《迷城之光》宣传图

或许会有人问，为什么符文工作室不继续开发“《火炬之光》系列”的续作？或是那款MMO版的《火炬之光》？对于这个问题，Marsh Lefler在PAX 2015上回答了这些问题。

“整个团队对于这个系列的热情已经燃尽，我们要去做我们感兴趣的其它东西。”同时，他的视线转移到《暗黑破坏神 III》的展区，指出了另一个原因。“必须承认，《暗黑破坏神 III》已经统治了这个（暗黑风游戏）市场。《火炬之光 II》与《暗黑破坏神 III》都是好游戏，但是两者就是不一样。让我们去和《暗黑破坏神 III》竞争？我们从来没有想过这个问题。”

起初，他们试图以初代《塞尔达传说》为原型开发一款主打随机迷宫的游戏。在6个月后，开发方案被修改。制作组不想再做随机地牢，他们想亲自设计游戏中的每一个场景，同时，保留做出符文工作室的“塞尔达”的想法。于是，《迷城之光（Hob）》的制作计划就这样诞生了。

在《迷城之光》中，玩家将扮演一位神秘角色在一个未知星球上探索。制作组表示，本作在叙述层面上深受《ICO》和《汪达与巨像》启发，将着重于环境的渲染与情感的流露，并以此作为故事展开的载体。他们不准备以一本道地方式向玩家讲述游戏中的故事，而游戏也将全程无文字无对话。他们希望玩家能通过拼凑在探索中收集到的信息碎片来（脑补）推测这个星球的往事。

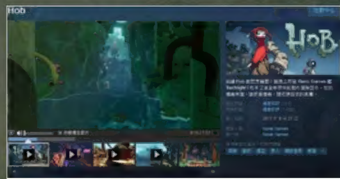
在玩法上，《迷城之光》可以说是非常的“塞尔达”。典型的动作冒险游戏，包含解谜、平台跳跃和战斗三种玩法，特别是在战斗的动作部分，与“《塞尔达传说》系列”的最新几作极为相似。

“我们这次要做的是一个无时无刻不在改变开放世界。”当时尚未离开的Marsh指出，玩家将需要解锁新的力量并寻找特殊道具来解锁特定区域或道路，甚至引起场景区域的位置变化。这听起来就像是把《银河战士》放进一个魔方。然而这个构思也带来了一个技术难题——场景切换的处理。

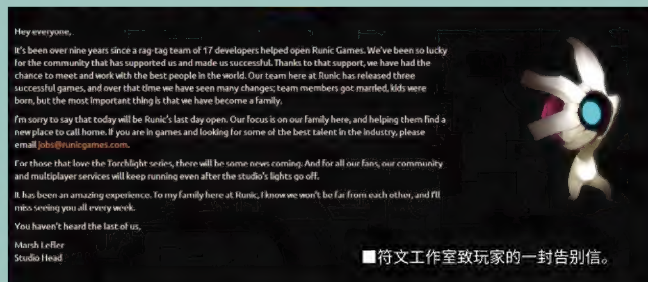
“我们不想要太多的加载画面，”John补充道，“起初我们尝试使用初代《塞尔达传说》的画面滑动的加载方式，但并不如无缝场景切换那样契合本作探索的主题。”因此，团队花费了数月时间去完成技术方面的准备，这也是该作早期开发的最大阻力。

Marsh透露，本作是符文工作室自掏腰包，即没有Kickstarter众筹，也没有发行商出资，《迷城之光》将由符文工作室自己负责发行。“这是个冒险，我们只是个小工作室，和那些出事后总有母公司出面救场的大工作室不一样。所以我们有许多准备工作要去完成。”

2017年9月27日，《迷城之光》登陆PC、PS4平台。目前MTC均分77，在Steam上，目前近1500位玩家给出了极度好评。



“轻轻”地它走了


Hey everyone,

It's been over nine years since a rag-tag team of 17 developers helped open Runic Games. We've been so lucky for the community that has supported us and made us successful. Thanks to that support, we have had the chance to meet and work with the best people in the world. Our team here at Runic has released three successful games, and over that time we have seen many changes; team members got married, kids were born, but the most important thing is that we have become a family.

I'm sorry to say that today will be Runic's last day open. Our focus is on our family here, and helping them find a new place to call home. If you are in games and looking for some of the best talent in the industry, please email jobs@runicgames.com.

For those that love the Torchlight series, there will be some news coming. And for all our fans, our community and multiplayer services will keep running even after the studio's lights go off.

It has been an amazing experience. To my family here at Runic, I know we won't be far from each other, and I'll miss seeing you all every week.

You haven't heard the last of us,

Marsh Lefler
Studio Head

■符文工作室致玩家的一封告别信。

然而，9年3款佳作并不能改变工作室被解体的命运。11月3日，Marsh在工作室的官网发表了一封告别信。在信中，他感谢了全体员工在这些年来的勤勤勉勉与玩家社群对工作室一直以来的大力支持。正是因为这些玩家的支持，符文工作室才得以开发出这三款如此成功的游戏。同时，他表示当前的注意力将集中在帮助团队中的成员找到下一个东家，并于信中附带了联系邮箱。

在告别信的最后，那最后一句由7个单词与代表着停顿间隔的逗号组成的“You haven't heard the last of us,”，足以让符文工作室的拥趸们相信，这群从“旗舰工作室”的沉没中崛起的开发者们会回来的。

9月27号发售新作，11月3号工作室便解散。在这短短的37天里，一个（在外人看来）运作良好，产量稳定的工作室为何在没有一点预示的情况下遭到解散？这是玩家最为关心的问题。而在解散后的这两个月的时间里，也没有相关人士透露发生在符文工作室和完美世界之间的故事。于是，对完美世界的声明进行“阅读理解”，“补完”自己相信的“背后黑幕”，成了游戏论坛在谈论这一事情时的常态。在众多“阴谋论”中，以针对完美世界声明中的“Online Games as a service”的论调最为“靠谱”。

这一类的论调普遍认为，“网络游戏作为一种服务”无疑是指FTP、微交易、氪金变强、系统商场这类内容。虽然和符文工作室前身所做的MMORPG《神话》不谋而合，但正如上文所言，符文工作室已经改变其开发方向，他们无意再做多一部《火炬之光》，团队人数更是在完成《火炬之光 II》后不增反减，MMORPG的开发对于符文工作室而言，既不是未来的目标，也没有足够的人力去实现。因此，在获得《火炬之光》与《迷城之光》这两个IP的同时，摆脱符文工作室这个“不听话的累赘”，是非常合理的决策。至于其中的真真假假，在知情人士发言前，各位看官自行斟酌吧。

结语——生活还将继续



■Echtra

“世界上只有一种真正的英雄主义，就是认清了生活的真相后还依然热爱它。”对于在游戏业浸淫已久的Schaefer兄弟更是深知这个道理。兄弟俩在离开了符文工作室后，也迅速地搭建了新的工作室，重新投入游戏开发的工作中。

Erich Schaefer与Travis Baldree所开发的独立游戏《反叛星系》（2016年9月PSN的会免游戏）在发售后得到了大多数媒体的正面评价，MTC均分达75。目前，二人正在专注于新作的开发，据传言称这将会是和《反叛星系》同类型的作品。

而Max Schaefer则是与另一群北方暴雪的老伙计们一起紧锣密鼓地制作着新作。制作组声称，新作会令ARPG和MMO类的游戏粉丝欣喜，让玩家在一个异世界中冒险。显然，Max Schaefer还是对那个无论在旗舰工作室抑或是符文工作室都未曾实现的MMORPG梦念念不忘。



■令人浮想联翩的推特。

2017年，恰逢暗黑20周年纪念，曾经的“四巨头”也在暴雪总部重聚并拍摄了庆祝视频。而后，David Brevik将四人在私人聚会的照片，配上“It's on!”的一句短语，发上了推特。这种行为自然会引发各路游戏玩家的无限遐想，但也仅此而已。

创作者们的故事还在继续，而符文工作室则步上西木、维罗瑟等工作室被解散的后尘。不同于前者那大起大落的历史轨迹，用“轻轻地它走了，正如它轻轻地来”形容符文工作室这9年的故事再准确不过。

作为旗舰工作室“沉没”后的救生艇，它给了Schaefer兄弟一次喘息、自我审视的机会，而后的4年2款佳作也向玩家证明了老兵不死。如今，当创始人带着最初的MMO梦，另起炉灶之时，也是工作室戛然而止之日，如同无法航行的救生艇一般。不过，9年3款佳作的表现，也足以让符文工作室在拥趸们的祝福和怀念中坦然离去。相比起那些后期烂作不断，草草收场的工作室，这个激流勇退的结局，或许也不赖。

THQ NORDIC

文 十大恶劣天气 编 宇宙人 美编 雷普利

既称不上情怀，也谈不上重生



在古典悲剧中，无论是繁荣富庶的城市、精心修建的堡垒、勇武过人的英雄、甚至是奥林匹斯山上的众神，在残酷的命运面前说垮就垮。

竞争激烈的游戏业，同样不可能逃脱命运之神的手掌。但凡是有“历史”的游戏公司，即便他们背负着无数的争议，甚至是“业界毒瘤”这样的骂名，一旦突然离开玩家们的视线，一定也会激起玩家一片哀嚎——毕竟它们的作品都曾经陪伴着我们度过无数不眠之夜。

不过有一家厂商，却是例外。

THQ，巅峰时期（2007 年）位列北美第三的游戏发行公司。然而，他们在 2012 年的破产倒闭并没有成为头条新闻。对于不怎么玩欧美游戏和 PC 游戏的人来说，这个已经有 27 年历史的名字，听上去最多只能有些似曾相识之感。

也许要提一下由他们制作、发行过的游戏，大家才会豁然开朗：

“原来，《黑暗血统》、《英雄连》、《战锤 40K》、《黑道圣徒》是他们出的啊！”

“原来他们还做过《红色派系 游击队》、《HomeFront》这些‘名作’啊！”——是的，恶名好过无名！

是的，THQ 的确做过不少给人留下深刻“印象”的作品。然而即便在“情怀”廉价化，“怀旧”娱乐化的社交网络时代，THQ 在 2014 年的死亡和两年后的所谓“复活”——即被奥地利游戏公司 Nordic Games 改组为 THQ Nordic 的事件，也没有成为爆炸性的新闻。



一家“玩具厂”的生意经

让我们简单梳理一下 THQ 的历史脉络：

1990 年，LJN 玩具公司前合伙人杰克·弗里德曼在加州创办了 THQ（Toy Headquarters，玩具总部），一开始的业务的确是玩具，比如电影《小鬼当家》主题人偶卖得就很不错。但公司的 CEO 布莱恩·法雷尔却坚信这种在孩之宝、乐高等大厂的夹缝中找食儿吃的活法不会太长久，他努力说服老板弗里德曼利用过去在卡通界积累的人脉，抢先将孩子们喜爱的 IP 改编成游戏。

“在电子时代，儿童们最喜欢的玩具是电子游戏。”法雷尔的判断的确是正确的。作为一个从未开展过游戏业务的新公司，THQ 的最大优势，就在于可以把自家所拥有的儿童电影、卡通 IP 和游戏结合起来。对于孩子来说，只要能够看到心仪的卡通形象出现在游戏中便会心满意足，而父母自然也会一个劲儿的买买买！这些迪斯尼、皮克斯、尼克国际频道合作的卡通游戏，在“孩子的钱最好赚”这一放之四海皆准的真理的作用下，像印钞机一样源源不断地生产着利润。

THQ 的第一桶金，并不是在 90 年代中期的 16 位机时代获得的。虽然当时 SS、PS 和 N64 三大主机杀得硝烟弥漫，但以 SNES 为代表的上一代主机，在欧美依然拥有着大量的装机量。当年玩着 8-bit 经典游戏的孩子们，如今已是每天要为生活打拼的成年人。这批老玩家们对新主机的兴趣普遍不大，他们更希望能够在伴随着自己长大的老主机玩玩新游戏。注意力全部放在新主机上的平台厂商们，也对上一代主机放松了监管，连权利金也只是进行象征性的收取。儿童游戏、老主机和授权游戏的三大定位，对于当时技术力严重不足的 THQ 而言无疑是正确的。他们不仅挖到了属于自己的第一桶金，而且牢牢占据了被大厂商遗忘的数个细分市场。



▲在收购《波斯王子》开发组Broderbund之后，THQ很快推出了自己的第一套游戏作品——《彼得潘与海盗》。

当时间走向 20 世纪末的时候，已经羽翼丰满的 THQ 开始涉足体育游戏，甚至公然和 EA 这样的巨无霸抢起了体育赛事的版权。在接下来的五年时间里，MX 越野摩托场地赛、ATV 全地形摩托大奖赛、美国职业摔角联盟等等 IP 被 THQ 尽收囊中。与此同时，THQ 也开始苦练内功，相继购入了 Volition、Relic、Vigil、Kaos 等等具有一定实力的中小规模工作室。



▲THQ手中最大的王牌IP，是风靡欧美的桌游——《战锤40K》

这种“两手抓，两手都要硬”的发展思路，很快就结出累累硕果。2007 年，他们不仅跻身了世界上最大的游戏发行商之一，《全频战士》、《战争黎明》、《红色派系》、《毁灭全人类》、《黑道圣徒》等原创游戏也都获得了业内一片好评。

“B级片思路”显神威

进入 21 世纪之后，游戏业的大规模工业化生产模式已经初见端倪。随着游戏开发成本的飞速上升，过去那些习惯自弹自唱、自产自销的小公司纷纷感到了严重的生存危机——上马一个新项目无异于一场豪赌，一旦失手就是关门大吉的严重后果。他们不得不在大资本的庇佑下艰难生存，逐渐丧失自己的话语权和灵气，最终被扫入历史的垃圾堆。

在这样的残酷现实面前，THQ 不仅没有被有钱任性的大鳄们肢解，而且在 2008 年之前过得还相当滋润。原因，说起来也不复杂：他们始终知道自己到底有几斤几两，也知道自己应该做什么样的游戏。如果用一个词来形容 THQ 的作品风格，那么最合适的应该是——B 级电影。

B 级电影的首要定义，是廉价的拍摄成本。在美国经济大萧条期间，很多新兴电影公司在财力上无法和派拉蒙、米高梅等巨头相抗衡，而电影院老板又希望能够提高院线的利用率，于是一种不同的发行放映策略——双片连映应运而生。

简单的说，就是剧院先放一部高成本的大片（A 级电影），再放一部低成本的小品（B 级电影）。后者片长普遍较短，制作也比较粗糙，更不要指望有什么大牌明星的加盟了。虽然不要指望有爆款的表现，但由于成本实在微不足道，所带来的利润较为固定，基本稳赚不赔，所以逼格再低也有人去拍。THQ 的游戏发行策略，和 B 级片的确存在着不少相似之处：纵然巅峰时期的 THQ 可以年赚 11 亿美元，游戏发行业务位居全美第三，但他们给一款游戏的预算从未超过千万美元级别，定价也普遍低于一线游戏水准，而且在发行时间上也刻意避开了大作撞车。

当然，无论对于 B 级电影还是作为 THQ 主旋律存在的“B 级游戏”，低廉的成本和零售价格并不足以构成核心竞争力。因为常识告诉我们，烂片和烂游戏是白送也不会有人要的。

B 级电影虽然投资不大，制作粗糙，但在可看性方面，其实未必比大制作差到哪里。从娱乐元素上来说，A 级和 B 级电影的构成要素并无本质的不同，无非就是软色情、动作、枪战、惊悚、冒险、奇幻等等元素按照一定的比例进行调配。对此，预算充足的 A 级电影，可以用洁净、优美、流畅的外包装，来让这份拼盘看起来更符合主流价值观和中产阶级品位。而缺乏必要填充物的 B 级片，则看上去粗糙、荒诞，制作起来也更容易露出老脸，放下身段，以此招徕特定口味的观众。

THQ 的很多作品，都体现着 B 级片的特质。他们的看家本领，就是按照当红游戏打造一个“B 级版”。这绝非简单的克隆或者是山寨，而是将那些大牌作品的华丽外衣全部扒光，用各种荒诞不经的玩法带领玩家进行一次狂欢。



就拿《黑道圣徒》来说，这部“逗比版《GTA》”的存在，让在 3A 游戏中已经属于离经叛道的《GTA》看上去仿佛充满了严肃和内敛的文艺腔调。其实，2D 时代的《GTA》也是标准的 B 级片腔调，即便到了改变世界的《GTA III》，其中对血腥、色情元素的运用也是相当放纵的，但经历了“热咖啡”事件之后，Rockstar 的风格已经日趋正轨化了，血腥和色情的表现也比较克制，逐渐体现出了黑帮时代剧的味道。

对于《黑道圣徒》这种没有“品味”包袱需要背负的游戏来说，就可以为了娱乐而肆意妄为了：每一个路人都神经质般的自言自语，说着各种荒诞不经的自编笑话；每天定点在大街上约架的黑帮；不是在滥交就是在 K 粉的大学生；雇佣黑帮大肆破坏好让自己有突发新闻可以做的记者……就连动作场面，也是开放空间内的大规模火拼，不用掩体也不用潜行，更不需要什么战术或策略，带着小弟们冲上去就行了。迷幻的色彩、扭曲的人设、充斥各种美式屎尿屁段子的任务——玩着玩着，我们就隐隐约约觉得这游戏肯定是在嗑了药的情况下才做出来的。

很多九十年代 B 级电影的剧本简单到就剩下了几张 A4 纸，但在昆汀 · 塔伦蒂诺（《低俗小说》）、保罗 · 范霍文（《机械战警》）的手中却可以变得很吸引人。这是因为，B 级片的最大劣势，同时也是最大优势——粗粝感，可以让观众彻底忘记“节操”这一档子的事情，夸张的故事处理和情节跳跃，再配合天马行空的 Gameplay 设计，游戏也完全可以像 B 级片那样不落俗套，颠覆三观，让玩家们丢下假面，在虚拟互动世界中尽情宣泄。既然就连玩家们也受够了正襟危坐式的好莱坞式史诗叙事，那么《黑道圣徒》系列用性玩具大战外星人的场面，一定会更有趣！



B级电影并非只有靠肆无忌惮的恶搞才能保持生命力，由于此类电影的观众对细节的容忍度较高，有的导演会将有限的预算用到某一主题或者元素上，这就是B级片中的一个重要的亚类型——剥削电影。THQ的另一名作——《黑暗血统》无疑就属此类。THQ显然想将这部原创动作冒险游戏打造成一部B级版的《战神》，负责开发的Vigil Games当然也知道自己无论是审美能力还是技术实力，都无法与SCEA的亲儿子——圣莫尼卡工作室相提并论，于是干脆彻底放弃了美轮美奂的场景，甚至连人物身上的多边形也舍不得多用，乍看上去就是一群方头方脑的怪物在一起打群架。但在手感、动作系统、谜题设计等等灵魂层面的元素上，却做到有过之而无不及。就连《战神2》的游戏导演考利·巴罗格都对这部游戏爱不释手，他甚至早早的就为《战神3》中设计了一个脑洞大开的结局：自杀成仁后的奎托斯变身死神，混沌之刃变成了两把镰刀，然后在类似"天启四骑士"的世界观中继续大杀四方。



▲《英雄连》中由于使用了类似《战锤40k 战争黎明》而不是《突袭》、《战争之人》之类二战策略游戏的系统，看上去也Cult味十足，比如被88炮射中的我方角色，在地上躺一小会儿之后就能站起来继续干！

THQ的迷失，只因突然**不知道自己是谁了**……

THQ能够在短短十五年时间里从一家玩具厂商变成规模仅次于EA和动视的发行商，靠的就是这股B级片精神。严格的成本控制，明确的参照目标，还有过硬的游戏性，是他们创造这一奇迹的三大法宝。





2007年爆发的次贷问题，迅速在西方世界演变成一场经济危机。由于口袋里面的闲钱变少，玩家们更愿意选择具有一定深度，至少可以玩上一段时间的作品。正是因为这种消费心理的变化，当年的快餐游戏专业户——EA总共亏掉了4.54亿美元，执掌帅印多年的CEO普罗布斯特也不得不黯然下台。对于THQ而言，这本来应该成为一次机遇：B级电影的诞生，正是出现在上世纪30年代的大萧条时期，让当时的投资者们难以理解的是，在各大产业的老板排队跳楼的严酷现实面前，电影业居然可以逆势上扬，而定价不高，从娱乐性角度来看却充满"干货"的B级片，又更是劳苦大众们的最爱。

从这个历史规律来看，此时THQ完全可以靠自己那些价廉物美，又十分适合用来给玩家们发泄情绪的B级游戏，继续扩展自己的影响力。

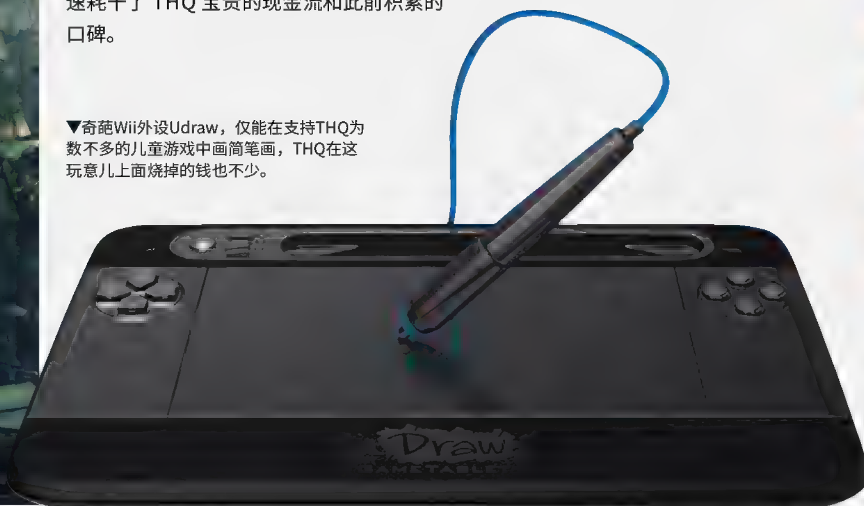
然而，THQ却在这个时候选择走上了3A游戏这条不归路。正如很多擅长用小钱办大事的B级片导演一旦获得了梦寐以求的A级预算，反而不知道怎样取悦观众一样，以《HomeFront》为代表的那些读作"大作"，写作"雷作"的所谓3A游戏，迅速耗干了THQ宝贵的现金流和此前积累的口碑。



▲《HomeFront》的剧本改编自80年代的B级战争片《红色黎明》，结果THQ硬是要把它做成一部——至少是吹成一部可以比拼《COD 现代战争》的互动大片，过高的期待与现实的巨大落差，让这部游戏成为点燃THQ大溃败的导火索。

原先自己拥有的为数不多的3A/准3A级品牌，就这样在糟糕的品控和混乱的管理中上演集体大崩盘。而对体育游戏、儿童游戏这些原本可以提供稳定利润的业务的放弃，又让THQ的传统优势也在一夜之间不复存在。忘记了自己的根与本的THQ，就是这样在作死之路上越走越远。以至于在2012年公司破产的前夜，已经四面楚歌的总裁杰森·罗宾依然表示将会砍去所有低成本游戏，全力打造超级大作……

▼奇葩Wii外设Udraw，仅能在支持THQ为数不多的儿童游戏中画简笔画，THQ在这玩意儿上面烧掉的钱也不少。





▲即便是Ubisoft这样的大公司，在同时上马多个3A大作的时候，也会相互整合资源和玩法，大搞套娃战术，THQ的谜之自信不知从何而来。

为燃烧情怀而重生？

虽然 THQ 的死没有赚到多少来自玩家们的眼泪，但 2016 年它们的“重生”——即奥地利游戏公司 Nordic Game 完成 THQ 资产收购，成立全新的 THQ Nordic 的消息，还是赢得了一片掌声。

因为每一个玩家都明白，今天的游戏业和已经和电影工业高度趋同，大资本为了掌声而去冒险的可能性基本不复存在了。游戏开发作为一种工业体系，也像好莱坞大片那样逐渐被大众口味所绑架。游戏玩家迎来了和电影观众一样的命运：要么只有高度模式化的超级大片（3A 游戏），要么就是内容针对某一个特定群体的独立电影（独立游戏），像《黑道圣徒》、《毁灭全人类》这些具有充满邪典气质和颠覆精神的 B 级游戏，已经失去了存在的土壤——这正是 THQ 此番的“复活”被寄予厚望的原因。

Nordic Games 的这次收购，也符合我们对“活雷锋”的想象，仿佛一次雪中送炭：他们虽然以打包方式获得了 23 个 THQ 的游戏 IP，但其中能打的品牌，只剩下了《黑暗血统》、《红色派系》、《泰坦之旅》和《全频战士》这四个了。因为从 THQ 插呼吸机到宣布死亡的短短两年时间里，但凡是能卖得掉的工作室和品牌，早就被变现了：

Relic 的《英雄连》被已经被世嘉收购，由于无法再支付版权费，《战锤 40K》独家改编权则被 Games Workshop 收回。

《黑道圣徒》的版权和 Volition 工作室被《死亡岛》开发商 Koch Media 购得。

而 THQ 蒙特利尔的工作室也被 Ubisoft 一并拿走。

在 THQ 分崩离析的时候，“显卡危机”制造商 Crytek 还在制作《HomeFront2》。由于无力支付违约金，THQ 只能将这部游戏的版权拿去抵债了。

……

你一定感到奇怪，接盘侠 Nordic 此番作为，真的是人傻钱多？

才不是呢！

Nordic 成立于 1990 年，最初是一家漫画发行商，直到 2011 年才更名为 Nordic Games，在此期间，他们从未制作或者是投资过任何一部原创游戏，仅仅只是将一些中古游戏在奥地利和北欧地区进行重新出版。

2013 年，这家“游戏发行商”终于在慕尼黑成立了一家名为 Grimlore 的内部工作室，宣布 2017 年推出 PC 角色扮演游戏《魔法力量》的续作。然而一整年过去了，这部游戏的影子还没有看到……

然而，在另一件事情上面，Nordic Game 倒是干得挺上心的：自从 2011 年开始，他们就在抓紧从已经，或者濒临倒闭的厂商手中低价收购经典 IP，其中不乏《赏金猎人》、《三角洲部队》这些在 PC 平台上红极一时的名作。

2014 年，在 THQ 将自己放在拍卖桌上都无人问津的窘境下，Nordic Games 成功抄底，他们所收购的虽说都是没人要的品牌，但这笔买卖其实一点也不亏，因为他们把 THQ 的招牌给拿回来了。一个就奥地利本国人也不一定知道的游戏公司，瞬间就弄出了一个子虚乌有的“THQ 复活”的大新闻——这比满世界撒钱放广告要划算多了。所以，THQ Nordic 的成立，以及随即宣布以《黑暗血统》为代表的多款 THQ 经典游戏即将推出的新闻，更像是一种营销行为。毕竟用这三个字母装点门面之后，生意会比过去要好做很多。他们像收集癖一样疯狂网罗老游戏，除了再版销售，让老玩家们为情怀买单以外，剩下的目的，就是寄希望于让这些 IP 在自家的“银行”里面慢慢升值，等待未来有一天可以卖个好价。

Nordic Games 成立至今已经“出品”过近 50 款游戏，但大多仅仅是分销。比如，THQ Nordic 从“僵尸企业”Novalogic 手中购得了《三角洲部队》等十多款经典军事迷游戏 IP，平均价格不到 2000 美元，复刻之后每一个只要卖出千把份，他们也能赚大发了。

套用电影行业的话来讲，THQ Nordic 至今乃至今后发售的任何游戏，最多只能算是“数码修复”——连高清复刻都算不上，绝不可能是翻拍，更不要说是出续集了。

从这个意义上来说，THQ Nordic 的成立，并不预示着 THQ 的复活，相反却证明后者真的死了。

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

作为曾经的“年货游戏”代表之一，“《刺客信条》系列”选择缺席一年以保证更好的游戏素质。而在玩家等待了一年后，《刺客信条 起源》如期而至。与之前相比，无论是类型还是玩法都发生了巨大的变化，但这些变化却使得本作变得更加好玩。无论是个系列老玩家还是第一次接触这个系列的新玩家，本作都非常的值得一玩。

本文对应游戏版本：1.10
本文对应语言：简体中文

PS4	XOne		
刺客信条 起源		UbiSoft	
Assassin Creed Origin		动作角色扮演	中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：420 港币、XOne：396.5 港币			



系统详解

（本攻略操作以 PS4 版为准）

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	往上攀爬/跑酷（按住）/上浮（游泳）
X	□	闪避/起身（被击倒后）/冲刺（游泳）
Y	△	刺杀/互动
B	○	进入潜行状态/往下攀爬/潜水（游泳）
LB	L1	使用盾牌
LT	L2	瞄准
RB	R1	轻攻击
RT	R2	重攻击/射击/放下目标
RB+RT	R1+R2	狂暴突袭技能
RS	R3	锁定目标
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	呼叫猎鹰/使用脉冲（按住）
方向键↓	方向键↓	吹口哨/呼叫坐骑（按住）
方向键→	方向键→	切换近战武器/装备火炬（按住）
方向键←	方向键←	切换远程武器/装备工具（按住）
Menu	触控板	查看地图/使用“出神入定”（长按）
View	OPTIONS	呼出菜单



1.HP
2. 肾上腺素
3. 当前任务[illegible]
4. 导航仪 / 当前位置
5. [illegible]

角色成长以及技能

本作最大的变化之一，要数是游戏类型直接从以前的动作冒险变成了动作角色扮演，因此角色成长和之前相比发生了巨大的变化，变成了传统的依靠获得经验值提升角色等级来获得技能以及角色成长。和现在大部分的美式角色扮演游戏类似，虽然杀敌也能获得经验值，但效率极低。最有效率的方法依然是完成每个探索点的小目标（打开宝箱 / 杀死队长 / 找到石碑等等）、支线任务或者是主线任务。角色每提升一级就能提高生命值以及攻击力，并获得一个技能点。



游戏虽然是变成了一款角色扮演游戏，不过本作在数值的设定上还是比较简单粗暴的。角色能力只有两个：攻击力和生命值。前者还细分成近身攻击、远程攻击和袖剑攻击三种。这些数值除了和角色等级有关以外，还和玩家的六大装备有关（袖剑、箭袋、稳定手套、腕甲、胸甲和工具袋）以及本身的装备有关（武器提升攻击力、盾牌提升 HP 上限）。

玩家只要提升等级或者完成古墓探险就能获得一点技能点，花费技能点就能学习技能。本作技能学习并没有等级要求，玩家根据技能树的走向按照自己的喜好加点即可。本作的角色等级上限为 40，之后每提升一级，角色的能力和等级都不会发生变化，但依然能获得一个技能点。另外氪金也能获得技能点，值得一提的是，在目前的游戏版本里，在不氪金的前提下，完成“本作主线 + 所有支线 + 所有探索点”所能获得的技能点是不足以将所有技能都学到的。不过幸亏在本作中有用的技能并不算很多，学不完全部技能并不会对玩家的游戏进程造成太大影响。

近身攻击

和系列游戏相比，本作不再是以往那样以反击以及连杀为主，而是更类似于其他一些动作角色扮演游戏。攻击分为轻攻击和重攻击，其中轻攻击攻击速度快、破绽小、攻击力低，而重攻击则攻击速度慢、破绽大、攻击力高。按住 R2 键还能给重攻击蓄力，只要武器发光或者角色变换手持武器的姿势就代表蓄力完成，此时就可以发动速度较快，而且攻击效果比一般重攻击更好的蓄力攻击。一般来说，重攻击是可以直接将防御中的敌人打出硬直，而轻攻击打在防御中的敌人身上却会使自己陷入硬直，但这个规律并不适用于所有武器上。

攻击命中敌人会累积肾上腺素，满了之后就可以发动强袭攻击。不同的武器有着不同的强袭攻击，强袭攻击不会被一般攻击中断，但部分强力敌人的特殊攻击依然可能中断玩家的强袭攻击。使用完强袭攻击后肾上腺素会清空，而攻击发动了却没有击中敌人（或者被中断）的话就会消耗一半肾上腺素，但常规剑和双剑的冲刺攻击是个例外，如果冲刺攻击没有命中的话，肾上腺素会减少到离蓄满还差一点的程度，之后只要攻击命中敌人一次就能再次发动强袭攻击。

本作的近战武器分为七种（不包括徒手），分别为常规剑、镰状剑、双剑、重型钝器、重型利器、权杖和矛。它们的性能以及使用心得如下：



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯赏
DLC补完计划
蒸汽世代

常规剑 [illegible]

[illegible]

双剑 [illegible]

重型利刃 [illegible]

重型钝器 [illegible]

权杖 [illegible]

矛 [illegible]

猎人弓 [illegible]

轻型弓 [illegible]

战士弓 [illegible]

掠食者弓 [illegible]

防御和躲闪

按下 R1 后角色会进入举起盾牌防御，另外虽然双剑没有“盾牌”，但防御效果是一样的。防御状态下的角色会防下正面的一般攻击，但来自于侧面以及背面的攻击依然会命中并对玩家造成伤害。除了 BOSS 的部分特殊攻击以外，一些手持钝器的重型敌人的一般攻击虽然能防下，但会对玩家造成硬直。队长级别的敌人会使出发光的特殊攻击，这些攻击都不能防御的，只能躲闪。

根据玩家使用武器的不同，躲闪的动作会有微小的变化。连续躲闪两次后第三次躲闪会自动变成无敌时间更长的翻滚。必须注意的是，本作并不是一款动作游戏，因此在躲闪的时机上并没有一般动作游戏那样严谨，无敌时间也不长，玩家不要太过于依赖躲闪。特别是在一对多的时候，胡乱躲闪反而很容易会陷入敌人的包围圈里。不过在对于一些防御不管用或者行动比较缓慢 / 模式化的敌人时，躲闪可以发挥相当不错的作用。部分敌人攻击会使玩家进入倒地状态，玩家需要迅速按下□键回复状态，要不然会被敌人的追加攻击击中。

远程攻击

和近身攻击相比，由于弹药限制的缘故，远程（弓箭）攻击的实用度不如近身攻击。在一般情况下，远程攻击都是用来偷袭敌人用。本作有“爆头”的概念，攻击敌人头部能造成更大的伤害。另外，远程攻击有着蓄力（拉弓）的设定（除了轻型弓和掠食者弓），蓄力时间越长，攻击的威力越高，射程越远。本作的远程武器分为四种，分别为猎人弓、轻型弓、战士弓以及掠食者弓，它们的性能以及使用心得如下：



潜行和刺杀

本作的潜行和前作相比变化不大，利用草丛或者稻草堆隐藏自己然后通过吹口哨等手段把敌人引过来逐个暗杀的套路依然能用。敌人相比前作视线范围远了不少，发现玩家后其警戒槽会不断上升，变成黄色后玩家会进入慢动作，在这段时间里玩家迅速把发现你的敌人解决掉就能避免被发现。失败的话警戒槽会变成红色，之后其附近的敌人会开始攻击玩家。根据玩家引发警报的地点不同，部分敌人还会去引发警报（烽火）。在烽火点燃之前阻止敌人或者直接在烽火处埋下陷阱（长按△）可以避免敌人呼叫更多支援。值得注意的是，只要被敌人察觉到了，无论警戒槽有没有满，敌人都会独自前往最后发现玩家的地方查看，因此玩家可以利用这点把敌人一个个地引到草丛里干掉。

值得一提的是，虽然敌人警觉度很高，但不引发警报的情况下，由于被敌人发现而引来的其他敌人实际上数量并不会很多。在区域比较广阔的场景，例如中型或者大型的敌人据点，即便引发战斗了，只要玩家不乱跑，而且能把敌人控制在一个范围内的话，就不会惊动整个据点的敌人，因此玩家被发现后不要乱动，原地解决追兵反而是最好的选择。敌人的 AI 在本作里提高了不少，当然也只是和之前相比较聪明一些而已。最显著的变化就是这次玩家被发现后，除非暂时摆脱敌人的搜索，要不然你想像以前那样转个弯找到稻草堆藏着就能当无事发



生过那是不可能的。敌人这次也不会像以往那样傻乎乎地搜索稻草堆，而是会在靠近到刺杀范围前直接发现玩家然后拉弓攻击玩家。

虽然系统没变，但本作的潜入玩起来感觉还是差挺远的，差别主要表现在敌人的行动模式上。本作里所有NPC都有自己的行动规律，以中型以及大型据点里的敌人为例，白天他们会以轮班制的形式在基地里巡逻，一部分敌人会以固定的路线巡逻，而另一部分则会坐下休息，一段时间后才会继续移动。一些据点里甚至会出现据点外的巡逻部队会返回基地休整，或者运输资源的车队返回据点装卸货物。这不难看出白天的潜入难度是最高的，因为据点里不光人员齐整，而且敌人数量还会随机增加（巡逻部队都是骑马的，对付起来比一般敌人要麻烦点）。相反夜晚里巡逻的敌人会较少，部分敌人，其中包括队长以及指挥官这种小BOSS级别的敌人，都会上床睡觉，此时暗杀他们是一件相当轻松的事情。

刺杀的操作和前作基本类似，前作里比较强势的“拐角杀”虽然依然健在，但触发判定比以前严格了不少，不能作为常规刺杀来使用。其余的刺杀手段就和以前一样了，老玩家应该能很快上手。另外正如上文所说的一样，本作中并不是全部敌人都可以通过刺杀一击必杀，这取决于玩家的袖剑攻击力以及双方的等级差。和一般开放世界角色扮演游戏类似，等级高于玩家4级以上的敌人会以骷髅头显示，这类敌人无论是刺杀还是正面攻击都是基本无效的，玩家遇到这些敌人时强烈推荐立即逃跑。不过话虽如此，本作中不能通过刺杀一击必杀的敌人其实很少，除了野生动物以及BOSS战的BOSS以外，就只有特殊敌人侍卫（特殊敌人，一共有10个，每解决一个能获得一把传奇武器，全部解决后传奇服装“黑色兜帽”）和少部分队长（外表为穿着盔甲的大块头敌人，在等级相同的情况下暗杀只能造成约1/4的伤害，其余敌人，包括刺杀目标，只要玩家等级没有相差太远，而且袖剑有升过级的话，都能一击必杀。

猎鹰和 Animus 脉冲

系列特色系统“鹰眼”被拆分成了“无人鸡”赛努以及Animus脉冲。前者可以标记范围内的敌人、宝箱以及重要对象（野生动物、密道、巨弩、烽火、莎草纸）的位置且无视障碍物，其中目标、宝箱和莎草纸会有提示，离对象越近，屏幕的中央的圆圈就会变得越小。在学会技能“猎人直觉”后还能标记目标的移动路径。猎鹰的初始侦查范围是有限的，范围需要通过解锁鸟瞰点（也就是同步点）来提升。相比之下，Animus脉冲就弱多了，它只能确定以自身为中心一定范围内的可调查物品，其中白色箭头为可搜刮或者可互动物品（宝箱、瓶瓶罐罐、或者可以拉动的机关等等）、蓝色箭头则是文档类物品，阅读后可以了解到一些游戏里的故事以及设定、黄色箭头则是可调查物品，只会出现在调查场景中。

装备和素材



1. 装备属性
2. 被动能力
3. 主动能力
4. 装备数值

和角色数值类似，本作的装备系统也非常简单。虽然有着远程武器、近战武器、盾牌、服装、坐骑和工具六个装备栏，但实际上会对玩家能力造成影响的只有前三种，服装和坐骑除了能让玩家看起来酷炫点以外没多少实际作用，工具的获得则和玩家学习的技能有关。和大部分角色扮演游戏类似，本作的装备依然有着品质的设定，从低到高分别为普通（蓝）、稀有（紫）和传说（金）三种，其主要区别除了在实际数值外，还表现在了被动能力以及主动能力的数量以及效果上，普通只有一个被动能力，稀有和传说为两个，而主动能力则是传说级别独有。

装备的数值还和装备的等级有关，除了从敌人身上掉落的装备会以敌人等级而定以外，其余获得方式（宝箱、任务奖励）都是以玩家当前的等级而定。不过玩家也不需要过于注意这点，本作掉装备的几率还是很高的，按照自己等级提升来更换武器就足够打到通关了。玩家的等级只会影响装备获得时的等级和数值，而每一把装备的被动能力和主动能力是固定的，例如传奇猎人弓“死亡风暴”的被动能力为4级“弓箭蓄力速度”和2级“击杀后获得肾上腺素”，主动能力则是“着火”，那么无论玩家之后获得多少把等级不同的“死亡风暴”，它们的被动能力和主动能力都是一样的。另外玩家还可以在铁匠处花费金钱将自己的装备提升到角色的当前等级，装备品质越高需要花费的金钱就越多。值得注意的是，同一个装备从1级升到25级和从24级升到25级所需要耗费的金钱是一样的，因此升级装备最好挑自己觉得好用的（例如传说装备），然后大概每隔5级或者10级升级一次，以免浪费太多金钱。

六大装备（袖剑、箭袋、稳定手套、腕甲、胸甲和工具袋）可以理解为角色能力的一部分，但是提升方法不是通过经验值而是素材。素材的获取方法主要有三种：搜刮场景、击杀野生动物和拆装备。搜刮全看脸，除了碳结晶和硅石外，什么种类的素材都有可能获得。击杀野生动物可以获得软皮革、硬皮革和毛皮，猎物位置可以通过猎鹰来标记猎物位置，不同猎物所对应的素材也不一样，越凶猛的生物，所能获得的素材就越好。木头、青铜和铁则是通过拆装备来获得，其中拆解弓箭类武器能获得杉木，而其他武器则是青铜、稀有装备则一律还能获得铁。碳结晶只有在提升到后期时才需要使用，只有通过开宝箱能获得，虽然稀有但需求量不大。硅石则和收集以及解谜有关，只会在古墓里出现，由于这东西在游戏里数量有限，而且不能通过氪金获得，目标为全成就/白金或者特殊服装的玩家请在平时的古墓探索中多多留意并搜刮能看到的所有硅石。另外在学会技能“原料采购”后能在商人处直接买到除了碳结晶以及硅石外的所有素材，不过数量非常有限而且买完后需要等待一段时间才会重新刷新，有点麻烦。





主线流程攻略

绿洲

流程要点

1. 游戏开始后就是一段战斗部分的教学，敌人是一个拿着重型钝器的大块头。利用侧闪来躲避他的攻击，然后发动轻攻击来反击。不过反正在这个阶段玩家也打不出什么伤害，互相攻防数个回合后地面会裂开，掉到下层后开始第二回合。第二回合里敌人会手持盾牌，虽然利用重攻击可以将其打出硬直，但笔者还是推荐采取先回避再攻击其侧面的策略，因为这种大块头的敌人很难被打断，正面与其战斗还是挺危险的。



2. 战斗结束后玩家需要找办法离开这个场景，系统会提示玩家使用Animus脉冲来寻找出路，实际上玩家只需要跟着圣甲虫就能找到密道，之后在一些古墓探险里会频繁遇到这种密道入口，找到入口的方法也如出一辙：找到圣甲虫，就能找到密道入口。

3. 使用脉冲的同时玩家还能发现场景里还有许多密密麻麻的小白点，这些瓶瓶罐罐里虽然没什么贵重品，但在游戏初期搜刮点“启动资金”也未尝不可。当然玩家也可以无视然后一路攀爬并离开古墓。爬上石像后还需要利用攻击来破坏墙壁，在古墓出口还会遇到数个敌人，刺杀什么就不要想了，直接开战吧。解决全部敌人后跟着NPC就能来到本作的“新手村”：锡瓦。

4. 之后会有一段远程攻击的教学，完成后会触发剧情。剧情过后立即蹲下，以免被对面的敌人发现。由于剧情缘故，玩家此时并没有袖剑，“刺杀”会被“击倒”所代替。不过除了敌人不会死以外，两者的效果是一样的，被击倒的敌人同样会失去战斗力，因此玩家无须过于在意敌人生死。

5. 此处的敌人一共有6个：第一个敌人会在一开始就发现玩家，趁其走进草丛查看时解决他；第二个敌人傻乎乎地站在前门前；第三个敌人在房子的右侧，躲在草丛里吹口哨就能轻松解决；第四个敌人在二楼阳台；第五个敌人在房子后方，和第六个敌人位置比较贴近，建议等后者走开后再解决；第六个也就是最后一个敌人就可以随意处置了。

6. 之后玩家可以自行选择完成一些支线任务来获得一些额外的装备和素材，由于是游戏初期的缘故，建议玩家还是适当完成一些。锡瓦的支线任务大部分都很简单，而且也能算是本作的教学部分之一。玩家可以借此来熟悉一下本作一些系统上的变化。建议提升到4到5级再来执行下一个任务，因为刺杀的攻击力和玩家等级有一定的关系，玩家也不想花半天功夫潜行最后刺杀目标，结果杀不死还要补刀这么狼狈吧。



假神谕者

流程要点

1. 阿蒙神殿是本作中玩家所能遇到的第一个大型据点，按照育碧游戏惯例，潜入前先尽量把能看到的敌人和目标都标记上。

2. 虽然据点很大，但潜入难度不高。目标身旁时刻有两个守卫跟随着，他会在神殿内部四处走，但每隔一段时间都会回到大神殿中。建议玩家直接从左面的城墙爬上去，然后沿着城墙往神殿前进。这条路线的敌人数量不多，而且多是一些没有装备盾牌的弓箭手，即便被发现了解决起来也相当轻松。

3. 爬上大神殿的顶上后就可以守株待兔了，等目标来到下方后就可以直接执行暗杀了。值得一提的是，本作有一点和系列之前都不同的是，刺杀目标不是像以往那样杀了就万事大吉等过场动画，而是需要玩家“确认击杀”，方法是长按△。不过所需时间很短，在这里完全可以在两个卫兵警觉之前完成整套击杀动作。作为本作的第一次“刺杀”，这个章节相当简单，触发动画和剧情后就算完成这个章节了，两个卫兵完全可以无视。

4. 和卡慕的打猎难度不高，和人类一样，玩家只要拉满弓并射击头部就能轻松解决大部分比较弱小的野生动物。之后玩家还会遇到一场必输无疑的战斗，玩家随便应付一下就可以了。



艾雅

流程要点

用来过渡剧情用的一个主线任务，完成这个任务后会自动触发主线任务“治安官杰纳迪欧斯”和“圣蛇之终结”。值得一提的是，在这里玩家会遇到第一个等级坑（这个任务的推荐等级为10，但大部分玩家完成上一个主线任务时等级最多只有5）。不过由于玩家所处的位置离目的地亚历山大还是有点距离的，在这段路途里会有不少支线任务以及探索点等待着玩家，顺着路一路清过去能获得不少经验值，到达亚历山大的时候等级大概就差不多了。

治安官杰纳迪欧斯

流程要点

和阿蒙神殿一样，阿克拉兵营是一个大型据点。目标治安官杰纳迪欧斯同样会在兵营四处移动且随身跟着两个卫兵。最简单的方法依然是直接暗杀，玩家也不需要过于深入据点内部。目标会时不时走到右方城墙的一条死胡同里，爬上城墙后直接执行刺杀即可。嫌麻烦或者想把游戏玩成“狂战士信条”的玩家则建议选择在据点外围的港口开战，这里的敌人数量较少而且离据点较远，开战后就不需要担心惊动整个基地的人了。

和上次不同的是，这次刺杀完目标后玩家还需要逃走。逃走路线推荐上文提到过的港口，直接跳河潜水就可以逃出生天了。完成这个任务后，名为“侍卫”的特殊强力敌人会出现，他们会在相对的区域里巡逻，一旦发现玩家就会立即攻击玩家。由于他们的等级往往是该区域里最高的，而且其AI和攻击能力都比其他杂兵高上不少，建议初期在不能等级压制的情况下，尽量远离其巡逻路线。他们的位置可以通过大地图直接查看，靠近时系统也会警告玩家。



圣蛇之终结

流程要点

1. 王宫虽然听起来戒备深严，实际上潜入难度远远不如上一章的阿克拉兵营。左（西）侧的城墙（靠近据点“军火库”的一侧）是条比较理想的潜入路线，敌人数量非常少。

2. 玩家需要潜入的房间位于王宫的东北面，玩家只要通过屋顶以及屋顶之间的绳索即可轻松躲开地面上巡逻的众多士兵。不知道是否由于是在古埃及的缘故，本作和之前完全不同，屋顶上几乎不会有任何敌人存在，因此在本作中采取从高处潜入永远是最安全的。



3. 调查场景时可以使用Animus脉冲，黄色箭头就是玩家需要调查的物品，最后一个物品位于书架的顶端，玩家需要从雕像处爬上去才能到达书架顶端。

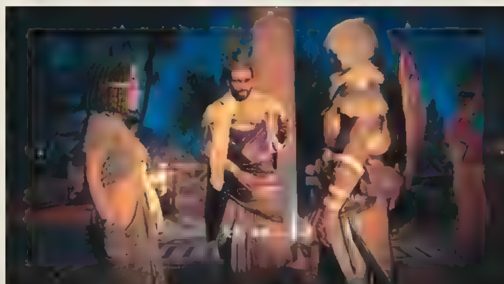
4. 虽然玩家身上除了袖剑外什么都没有，但澡堂的暗杀部分依然相当简单。玩家只需要爬上中央上方的通道并来到目标房间的上方，然后直接刺杀目标即可。不想惊动守卫的玩家之后可以选择原路返回。

埃及的守护者

流程要点

1. 潜入克诺珀斯港建议从靠近目标铁笼一侧的大船为起点，把船上的敌人拉下水后。先不要急着去救出目标，游泳前往船右侧据点入口处附近的草丛潜伏好，这里会有几个敌人在巡逻。其中两个会不停移动，另外一个则会站在原处看着基地外围。利用吹口哨的方法将其逐个解决掉，入口处的敌人都清理干净后就可以把目标附近的最后一个敌人给解决掉了。





2. 在救出目标前，观察一下另一侧的敌人的视线，等其走远后再把目标救出。救出目标后就可以从刚才的入口处直接离开据点了。嫌麻烦的玩家当然也可以选择直接开战，不过这里的敌人还是挺强的，建议玩家等级达到13以上再采取这个战术。

圣甲虫之刺

流程要点

1. 虽然四个目标的完成顺序先后全由玩家选择，但从任务等级以及地点远近来看，等级要求为 15 的圣甲虫无疑最适合当我们的首个目标。

2. 皮洛士营地是一个面积较小的据点，比较麻烦的是这里的队长：一个 17 级手持大盾的大块头。建议玩家在此之前尽量提升袖剑以及角色的等级，尽量达到 17 左右。然后挑夜晚潜入，潜入后优先确定队长的位置，此时队长一般会去睡觉，玩家可以轻而易举地将其刺杀。队长解决后其余敌人就不值一提了，想正面开战的玩家建议先在烽火处设下陷阱后再开战。



3. 其实营地里还关着三头狮子，利用弓箭将笼子打破并释放这些狮子可以某种程度上地干扰敌人。但鉴于在等级相同的情况下，本作中野生动物的战斗力远远不如 AI 控制的人类敌人，还会使敌人陷入警觉状态，有点得不偿失，因此不建议玩家释放这些狮子。

圣甲虫的谎言

流程要点

1. 沙尘暴里的战斗没什么难点，玩家只需要照顾好自己就可以了，NPC 虽然会在受到一定攻击后倒下，但他们实际上是无敌的，不过战斗力什么的就不要太指望了。优先担较弱的敌人，例如没有手持盾牌的弓箭手能让战斗轻松一些。



2. 沙尘暴结束后玩家会跟随着 NPC 来到“皮勒希翁胡德尔藏身处”，这里大部分敌人都是位于洞穴外部，利用猎鹰标记好敌人就可以开始战斗了。这里的方式不太好使，因为同行的 NPC 往往比玩家自己还要好战，很容易就会直接触发混战。但玩家只要不被发现就不会被卷入战斗，潜入路线建议从洞穴上方的缺口进入据点内部，和之前一样，先把队长找出来干掉，全灭敌人和 NPC 对话后会触发一段剧情。

3. 过场动画过后玩家被埋在了沙漠中，一开始玩家是进行不了任何操作的，当出现幻觉时就可以按住方向键↓呼唤自己的坐骑前来救驾，逃出生天后玩家还需要找回自己的装备。此时玩家丢失了除了袖剑外的所有装备，不过幸好的是，虽然装备放在了敌人营地里，但就在城墙旁而不是在据点深处。把城墙上的几个零星敌人逐个暗杀后就可以取回自己的装备了。



4. 暗杀圣甲虫的要点依旧是找制高点，这次的制高点高处还有几个敌人，不过大多数是一些弓箭手，而且站位离得比较开，不被发现全部暗杀并不是什么难题。最后从高处一跃而下就可以将圣甲虫给暗杀掉。



格奈乌斯·庞培

流程要点

本作为关于海战部分的教程关，战斗形式和《黑旗》类似，但操作上有一些微小的变化。基本操作方式如下：

Xbox One版	PS4版	作用
X	□	炮击（随剧情解锁，按住瞄准，松开发射，有冷却时间）
Y	△	火焰弹（有冷却时间）
A	×	撞击敌人
LB	L1	防御
LT	L2	瞄准
RT	R2	攻击/加速航行

其中火焰弹需要玩家靠近敌人后才能使用，在炮击解锁之前，这是玩家输出效率最高的攻击方式。撞击也能给予敌人很大的伤害，但撞击的伤害和距离有关，冲刺距离越远，伤害就越高，而在发动撞击的过程中玩家是没有任何防御手段的，在一对多的时候使用撞击实际上非常危险。另外防御的同时，在敌人攻击打到自己的一瞬间松开防御键就可以发动防反，威力虽然一般但胜在必中且不需要瞄准，判定实际上也不算严格，发动还是很简单的。



鬣狗

流程要点

1. 要想让任务继续下去，玩家需要付 100 块，不过这点金钱对于现在的玩家来说应该不是什么大数目。

2. 玩家需要找到的马位于“废弃采石场藏身处”，入口为狭窄的峡谷，内部则是相对宽阔的营地。玩家可以从峡谷两旁高处往里面入侵，这样可以躲开大部分敌人的视线。马在营地的入口，玩家其实只需要把峡谷处的敌人解决掉后就可以把马骑走了，当然，解决掉剩余的敌人也不是什么难题。



3. 卡丽塞特的巢穴有大量的鬣狗，不过也只是一些小型野生动物而已，即便围攻玩家也形成不了什么像样的威胁。调查部分虽然看似线索很多，但实际上玩家只需要打开较大的牢房并找到里面的纸条即可完成调查部分。胡夫金字塔的探索部分非常简单，不过需要注意的是，任务地点需要玩家进入的场景在开启剧情前是不能进入的。

4. 追击鬣狗时不需要跑得太快，反正她肯定逃不掉玩家也肯定追不上，跑得太快反而很容易被她点燃的油瓶所烧伤。本作中燃烧异常状态的伤害极高，翻滚可以快速灭掉身上的火，操作方法为连续闪避三次。



5. 和卡丽塞特的 BOSS 战惟一需要注意的是她那几条鬣狗，等级为 26，甚至比 BOSS 本人还要高，但只要躲在场景中的高台即可完全无视它们。BOSS 的主要攻击手段为躲在沙尘暴里用弓箭攻击玩家，玩家虽然看不到她，但可以通过箭的攻击轨迹来推导她的位置。她每受到一定伤害都会转移位置，之后玩家只要重施故伎就可以轻松结束战斗。和其犀利的远程攻击相比，BOSS 的近身攻击其实没多少威胁。



蜥蜴的面具

流程要点

1. 任务的目的地“孟斐斯”还是离得挺远的，玩家可以趁机在旅途中提升一下自己的等级和装备。

2. 按照巫医吩咐将大锅放到指定位置后触发剧情，主角会失去意识。“醒来”后玩家会发现自己处于沙尘暴当中，一路往前走并进入前方的遗迹即可。



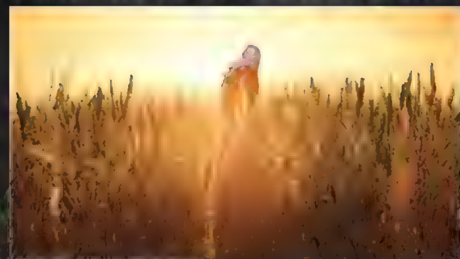
3. 一路前进后会触发和大蛇的 BOSS 战。玩家此时的武器只有一把弓，但这把弓无限弹药而且发射时无需蓄力。大蛇的攻击手段主要有两个：撞击和吐毒液。前者看似很痛但伤害很低，能对玩家造成实际威胁的是会持续造成伤害的毒液。

战斗的一开始会在船上，玩家的活动范围较小。大蛇每隔一段时间就会上浮并向玩家攻击，每次上浮后它都会大喊一声，玩家可以根据“声浪”来判断它的大概位置。虽然玩家的血量很短，但和 BOSS”对射“还是卓卓有余的，只要不要傻乎乎站在毒液范围内就可以了。毒液的持续伤害才是这场战斗里玩家最需要注意的地方。

BOSS 的 HP 下降到一定程度后，场景会转移到神殿的中央。BOSS 的攻击方法没有发生任何变化，但随着其 HP 不断下降，玩家的可移动范围会不断减少。玩家需要小心不要掉进水里，一旦掉进去就赶紧回到地面，要不然会被直接秒杀。



4. 调查圣牛的部分和之前的调查部分一样，线索最后会把玩家引向仓库，玩家需要用武器攻击木门才能进内调查。最后的救人也没什么难度，由于要干掉所有敌人后才能顺利救出目标，因此玩家利用潜行解决大部分敌人后就可以直接开战了，目标附近的数个敌人由于站位太过接近，暗杀起来相当麻烦。



3. 接下来的流程为之前E3上演示过的部分，有看过演示的玩家应该还会对其有点印象。卡努特的庄园的潜入路线非常简单，直接从右侧的屋顶间溜过去就可以了，中途那些位于高处的敌人直接用弓箭远程爆头射死。目标位于房屋的一层，在内部巡逻的则只有二楼的一个队长，从二楼或者顶层进入干掉队长后就可以大摇大摆去调查目标了，之后原路返回即可。



4. 最后的灯塔部分只要和位于港口旁的NPC对话，然后去河底把某人的尸体回收，这章也就此告一段落。港口旁边还有一个小型的敌人据点，嫌麻烦的玩家可以直接游泳绕过去。

蜥蜴的面目

流程要点

1. 和艾雅赛马的部分难度很低，毕竟这游戏的骑马部分除了推摇杆外没有任何的操作，不过输了对流程也不会产生什么影响。

2. 刺杀“蜥蜴”的部分需要玩家在五个目标中找出正确的目标并进行刺杀，特征则是蓝色围巾以及会持续咳嗽。不过由于普塔大神殿本身并不是什么限制区域，目标见到玩家也不会进入警觉状态，因此玩家只需要按部就班找到目标并确认目标，然后慢悠悠地跟在他后头，等到附近没有卫兵后再进行刺杀即可。蜥蜴本人则一般会在神殿内部移动。



鳄鱼的鳞片

流程要点

1. 在一开始的调查部分，玩家真正需要找到的东西在房屋的最顶层。

2. 拯救仆人的部分难度不高，据点本身就不大，嫌麻烦的玩家只需要把笼子以及入口附近的敌人解决掉，然后直接目标救出来就可以了。

鳄鱼之颚

流程要点

1. 这个任务的等级要求要28，在正式开始这一章节的任务前，请务必保证自己的等级和战斗相关的技能都已经准备就绪，因为任务一旦开始，直到完成任务之前，玩家都不能返回大地图中。

2. 竞技场的战斗除了限制玩家所使用的武器以及场景里有很多奇奇怪怪的机关外，和一般的战斗没有任何区别。在战斗中玩家只需要像以往一样避免被敌人包围，以及不要靠近机关特别是深坑（掉进去会既死，效果不分敌我）就可以轻松获胜，加上这次还有NPC辅助玩家战斗，因此难度不高。这次竞技场里玩家所能使用的装备是攻守兼备的常规剑，大部分玩家应该很容易就能上手。



3. 第三场战斗玩家只能自己一人应战，不过难度依然没有丝毫的提高，该怎么打就怎么打。

4. 第四场也就是最后一场玩家需要和NPC一起对付二人组“高卢兄弟”，他们中一个使用镰刀另一个

则使用格斗技，前者攻击范围广但速度慢，后者则正好相反。建议玩家先把移动速度较快且攻击欲望较高的后者解决，NPC会相当智能地帮玩家拖住另一个敌人。

5. 使用格斗技的“戴奥维克斯”虽然动作快而且花哨，但攻击力不高。投技虽然会把玩家抛得远远的，但实际上不会造成太大伤害，中招后迅速按□键起身可以避免受到追击。

6. 另一人“维利多维克斯”的攻击范围很大，单纯利用侧闪很难完全躲避其攻击，建议用后撤来躲避他的攻击，然后利用蓄力的重攻击直接将其打出硬直（需要学会技能“蓄力重击”才可以蓄力重攻击）。常规剑是可以边移动边蓄力的，加上本作的BOSS还是很喜欢格挡的，利用蓄力攻击可以破防顺便打出硬直。



7. 战斗胜利后玩家还需要找“鳄鱼”本人算账。和其他目标一样，目标会和两个卫兵一起行动，其中一个还是之前和玩家并肩作战的NPC“肯莎”，无论是杀死她还是放她一马对剧情都不会有影响。

要想刺杀鳄鱼，比较简单的方法是选择在夜晚潜入，然后趁BOSS和卫兵落单时出手。白天行动的玩家可以选择在据点外围的靶场，BOSS会时不时走到那里，那里的敌人比较分散，可以逐个击破。之后就可以守株待兔等BOSS上钩了。另外作为最后一个目标，解决她后会自动进入过场动画并结束章节，嫌麻烦的玩家可以采取一些比较“激进”的暗杀手段，反正也不需要考虑如何脱逃。

8. 回到现实后，玩家需要操作现代篇的主角解决全部目标，虽然有着一旦被发现就既死的设定，但由于这些目标绝大部分都不会移动，而且站位相当分散，利用高度优势或者草丛逐个暗杀即可。从洞内一路杀到洞外后，返回Animus就可以继续剧情了。



海上突袭

流程要点

第一阶段的四艘敌船只要谨记一旦发现敌人攻击就立即按下L1防御，这样可以避免受到太大的伤害。本作海战中玩家的船其实非常不耐打，防御往往比进攻重要得多。消灭一开始的四艘敌船后继续航行一段距离，会遭遇两艘小船＋一艘大船的组合。先把小船干掉，最后才对付大船。和大船战斗的首要原则就是不要接近，大船会使用和玩家一样的火焰弹，全中的话对玩家甚至可能会被一击必杀。另外它的弓箭攻击是三段式的，防御的时候别太快松开防御键。和一般敌人类似的是，大船同样有着可以击破的弱点，而且不止一个，拉开距离并击破弱点可以对其造成巨大的伤害。



加比尼亚人作风

流程要点

1. 一开始的调查部分需要小心的是，其中一个调查物品位于罐子里，打碎罐子后小心里面的毒蛇。本作中毒蛇是最危险的野生动物，虽然不会移动，但其攻击不能防御且固定扣玩家1/3HP，连续被打中三下就是游戏结束。

2. 接下来玩家需要解决三个目标，但都很好解决。高塔的弓箭手直接爬上去刺杀就可以了，小心高塔的每一层都会有一个杂兵在巡逻，爬塔时小心一点；点灯人附近全是油缸，在高处直接用弓箭打碎一个就可以让其烧起来，烧不死的话再下去补刀；位于广场的渗透者，直接拔出狩猎弓往其头部射一发就能解决战斗。

3. 保护女王的战斗没有太多特别的地方，玩家此时的战斗系技能想必也已经学得差不多了，对付杂兵也有自己的一套打法。惟一需要注意的是最后和“维纳托”的BOSS战，这个拿着双斧头，仿佛从隔壁《荣耀战魂》片场过来客串的家伙战斗风格类似于狂战士。由于其攻击速度太快的缘故，格挡对其基本无效，闪避之后反击依然是基本战术。BOSS的HP下降到50%后，他会追加一招擒抱玩家的攻击方式，但出招前摆以及硬直都很大，直接侧闪就可以轻松躲开，之后就是反击的好时机。除此以外，进入第二形态后的BOSS就和第一阶段没什么区别了，只是攻击速度更快，攻击力更高而已，躲闪的难度依然不大。





艾雅：女神之剑

流程要点

1. 首先需要明确注意的一点是，目标为全成就/白金的玩家，在操作艾雅时请务必不要打开任何宝箱以及完成任何与收集相关的探索点目标，否则很有可能会出现艾雅收集了宝箱，但换回巴耶克后明明宝箱被开启了系统却显示没收集的尴尬情况。

2. 海战的操作和之前一样，只是多了炮击这种攻击方式而已，注意炮击虽然威力大，但不能攻击近距离的敌人。在解决开始的两艘战船后会出现一艘大船，和之前的“海上突袭”一样，大船的主要攻击方式为弓箭的三连射，按下L1防御时不要太快松开防御键。和大船周旋时可以离远一些，并利用我方的炮击来攻击它，敌人一旦射箭就进入防御状态。



3. 海战胜利后，玩家继续操作艾雅和NPC一起行动，和凯撒见面后，玩家需要调查古墓。这部分还是比较简单的，遇到死胡同就直接用剑敲敲墙，碎碎罐什么的就能找到出路了，中途还有一段需要潜水的部分，路线并不复杂。

4. 拯救特使的部分玩家需要返回阿克拉兵营，在这里笔者建议潜入兵营然后把两个营火都废了，让敌人不能引发警报，之后就可以直接开战一路杀到目标处了。因为救出目标后玩家还需要把他搬出军营，搬着伤兵还想避免战斗简直犹如天方夜谭一样，还不如直接杀过去，回程的时候还能省点功夫。选择杀出去的另一个原因是这里敌人的等级和玩家差距很大，一两刀就能直接解决一个。另外艾雅也没有“无人鸡”帮助侦查，潜入难度比巴耶克要高上一些。

5. 最后玩家还需要爬上亚历山大灯塔，推荐直接无视大部分敌人直接开始爬塔。路线从塔底的脚手架开始，中途如果遇到不能继续爬的位置就横向攀爬，到塔的另一边后继续往上爬，最终目的地为离塔顶很近的一个房间开着的窗户。进入后还有一场中BOSS战，敌人只是一个血厚一点的杂兵而已，动作相当缓慢，使用双剑的艾雅对付起来那叫一个轻松。



尼罗河之战

流程要点

1. 本章紧接着上一章，玩家的操作角色变回了巴耶克。保护凯撒的部分非常简单，凯撒本人其实是无敌的，玩家需要“保护”的对象反而是变成活靶子的自己。战象出现后玩家需要不停攻击战象，虽然对其造成不了任何伤害，但是可以避免被战象追上并直接踩扁。



2. 混战开始后玩家可以无视战场上的敌人直接奔向目标，在任务地点会触发和“波提纽斯”的BOSS战。虽然波提纽斯是个人，但实际上这场战斗里玩家需要对付的是一头战象。对付大象最好的方法就是“活在裆下”，躲在其腹部下可以无视其绝大部分的攻击，而一旦看到BOSS抬脚或者转身就立即回避。BOSS每隔一段时间会跑开并和玩家拉开距离，之后会发动冲刺攻击，威力巨大但不难躲开。此战最合适的武器就是双剑，速度快积累肾上腺素的效率也高，玩家可以配合一些单发威力大但速度慢的武器（例如重型利器），然后利用双剑积累肾上腺素，满了之后换上另一把武器发动狂暴突袭攻击的套路就可以对BOSS造成巨大伤害。



3. 战斗胜利后又是另一场BOSS战：塞普蒂米乌斯。这个BOSS使用的武器是类似于《战神》里奎托斯所使用的链刃，一旦双刃转起来玩家就很难靠近。但由于他在转动武器时移动速度会很慢，此时利用弓箭就可以很安逸地放他风筝，边打边跑。停止转动武器后他会快速接近并攻击玩家，此时回避他的攻击就轻松多了，闪避攻击后就可以接上一套连招，如此循环很快就能打败这个BOSS。胆子够大的玩家可以选择在他转动武器的时候直接一个躲闪快速接近然后接一下攻击，虽然有点风险，但如果成功的话可以直接打出硬直并可以连续攻击BOSS。

余波未了

流程要点

1. 在开始本章前请做好一切准备，例如等级（推荐等级为33）、技能以及角色装备等等，因为一旦和艾雅对话并触发任务，那么直到游戏通关为止，玩家都不能自由探索。

2. 在跟着艾雅前进的同时有可能会遇到敌人并引发战斗，玩家可以选择无视他们直接前进，如果选择开战的话会发现老婆会直接无视被卷入战斗的你继续走自己的路，非常无情。

2. 到达陵墓后还有几场战斗，不过难度不高，而且还有老婆助阵，所以毫无压力。走到尽头和NPC对话后就可以结束这一章。



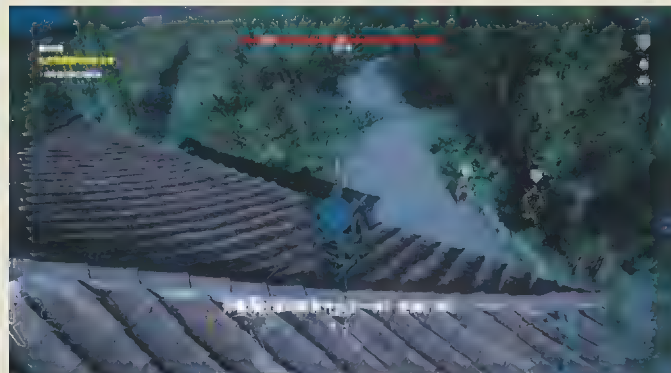
最终秤量

流程要点

1. 骑马前往目的地的途中会遇到一个敌人设下的检查点，躲开的方法也很简单，直接不走大路就可以了。

2. 神殿内部虽然有很多敌人，但只要从屋顶进入就能避免战斗。玩家的目的地是位于深处的宝库，进入宝库后会触发剧情，玩家需要去寻找最后一个目标：弗拉维乌斯。

3. 接下来的目的地离玩家还是有一段距离的，如果之前有解锁快速旅行点的话此时就可以派上用场了。搜索生还者的流程中，玩家的目标位于二楼阳台，无视一楼的敌人直接从屋顶就可以进入二楼阳台。之后还会触发一场强制战斗，玩家可以趁这个机会试用一下上一章剧情里获得的传奇武器，自带“着火”属性的“霍普扎法的剑”。



4. 罗马卫城是本作中占地面积最大的敌人据点，不过玩家只需要到达中央的宫殿即可，潜入难度倒不是特别的高。敌人的数量并不是很多，中途遇到的敌人可以直接刺杀或者利用昏睡飞镖（需要学会技能“昏睡飞镖”）来解决。到达宫殿后也不需要管门口的两个卫兵，观察两侧卫兵的巡逻路线，趁其不备时直接从宫殿两旁的墙壁爬上去，并由窗口处进去宫殿。到达目的地后就会触发剧情和与弗拉维乌斯的BOSS战。



5. 在BOSS战的第一阶段，BOSS会不停瞬移并尝试攻击玩家，而主动攻击的话他大多会直接瞬移，因此玩家只能利用他主动攻击后的硬直来还击才能对其造成有效伤害。

BOSS的HP下降1/3后会进入第二阶段，他会召唤出幻影来攻击玩家。这些幻影虽然只有1HP，但它们和BOSS一样会在被攻击的瞬间瞬移，最简单的对付方法就是直接拉弓射箭，它们在面对远程攻击时是不会瞬移的。

幻影全部消失后战斗继续，BOSS会增加一招远程攻击，被击中后玩家会被定住。但这招的攻击轨迹非常明显，直接侧闪就可以轻松躲开。他还会连续使用这招，使出这招的同时他还会陷入不小的硬直。因此在这阶段里建议玩家追着BOSS打，不要给他喘气的机会。BOSS的HP下降到只剩下1/3后，他会再一次召唤出幻影，对付方法和上次一样。



最后一阶段的BOSS会增加一招以自身为中心的圆形范围攻击，被击中后玩家同样会被定住，不过这招可以直接用攻击打断。其余的就没什么特别需要注意的地方了，BOSS依然只会使用那几招，但动作更快而已。玩家在这个阶段只要打得主动一些，很快就能结束战斗。

这场BOSS战有几个小要点：狂暴突袭攻击可以在其瞬移前就能击中；蓄力攻击可以直接把BOSS打倒在地；而“霍普扎法的剑”所带来的着火效果也能对BOSS造成不小的持续伤害，即便BOSS发动瞬移也会持续受到伤害。



6.BOSS战胜利后会触发另一个主线任务“最后的守护者”，玩家需要回到亚历山大和艾雅见面，任务完成后，玩家操作的角色会再一次变成艾雅。

旧帝国陨落，新帝国崛起

流程要点

1. 海战一开始玩家会遇到火船的攻击，火船的攻击方式为迅速接近玩家然后自爆，不过它的防御力很低，提前用箭打爆就行。击沉数波后它们会和另一艘大船一起出现，当然这里依旧是先把火船搞定，再对付大船。

2. 最后一波敌人为两艘大船（双胞罗马八列桨座战船），最好的对付方法就是尽量拉开距离，然后利用炮击和弓箭还击。它们的攻击手段和之前的大船是一样的，只要小心不要被围攻即可。



3. 海战胜利后就是一段过场动画，动画过后就是本作最终 BOSS 战：塞普蒂米乌斯。BOSS 的攻击方式和上次类似，只不过这次他多了一招把玩家打到浮空然后连招的特殊攻击而已。除了一如既往地拿弓箭射他以外，玩家还可以在在其转动武器故意挨打，之后玩家会倒地，但只要迅速起身躲开 BOSS 的追击，BOSS 就会陷入一段很大的硬直供玩家输出。



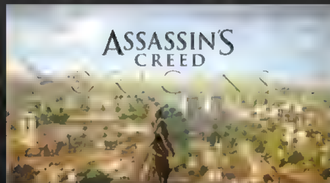
另外和之前操作艾雅的部分一样，艾雅使用双剑且不能更换装备，艾雅的狂暴突袭攻击发动后是可以按 R1 进行追加攻击的（巴耶克则需要先学会技能“狂暴突袭连击”）。

4. 潜入元老院议事厅的部分，玩家只要直接攀爬两侧的建筑屋檐慢慢前进就可以躲开绝大部分的卫兵，最后接近目的地时跳下下方的草丛。此时离你和目标之间就只剩几个卫兵了，将挡路的卫兵逐个解决后，在没有引起敌人警觉的情况下就可以推开大门进行本作中的最后一次刺杀了。



5. 通关后玩家可以继续探索这个世界，完成之前留下的支线或者打打竞技场什么的。玩家还可以花钱直接在位于孟斐斯的“无形者”据点处购买传奇武器以及经验值石板。本作的剧情到这里也算是暂时告一段落。





支线任务

包括主线任务在内，本作共有 126 个任务供玩家发现以及完成。除了三个隐藏任务“隐匿处”、“新娘”以及“松开的货物”需要玩家靠近[illegible]求杀死全侍卫的“侍卫的猎物”和观察全星座的“巴耶克的承诺”，完成方法和收集相关，因此下文部分将不再列出这两个任务。另外在后[illegible]

锡瓦

整装待发

推荐等级	2

流程要点

锡瓦的几个支线任务都是教学章节，玩家可以借此来熟悉一下本作新加入的系统。在“整装待发”中，玩家需要收集动物的皮毛来升级自己的装备。和敌人或者其他目标点类似，野生动物同样可以被标记并追踪，明白这个原理后就非常简单了，利用赛努标记后（爱鹰甚至连哪种动物对应哪种素材都能分清，比巴耶克还厉害），到指定地点狩猎目标即可。对付会逃跑的食草动物建议使用弓箭，远距离瞄准头部即可一发带走。

水老鼠

推荐等级	3

流程要点

这是一个搜刮地点（本作中的其中一种收集）的教程，没什么好说，用你喜欢的方式清空洞穴里的敌人，然后回收三个宝箱即可。宝箱同样可以被赛努标记，即便隔着墙壁也能一样标记，非常方便。

家族团聚

推荐等级	2

流程要点

在这个支线任务中玩家需要潜入一个敌人据点，并且“救出”目标。因为在任务的最后玩家还需要把目标从据点里搬出来，怕麻烦的玩家建议把据点里的敌人都清理干净后再搬运目标。

治疗者

推荐等级	3

流程要点

非常简单的一个任务，回收物品依然可以交给赛努来标记地点。最后生命之屋的战斗部分则可以由玩家自由发挥，敌人中既没有较为强力的兵种，等级也很低（等级2），无论是暗杀还是正面战斗都难度不高。

敲击铁砧

推荐等级	3

流程要点

虽然听起来像是和铁匠相关的教学任务，实际上任务内容却是和潜入敌人据点有关。这次玩家需要潜入的营地为一个士兵营地，这种类型的营地一般都会有一个比较厉害的队长型角色镇守（根据营地的大小，队长的数量也会发生变化）。这次的营地队长等级为3，对于此时的玩家来说，暗杀无疑有点困难（此时的玩家正常来说应该还没有袖刃，暗杀伤害不能通过升级来提升）。建议夜晚潜入，待其上床睡觉后再解决他，这样做的好处是即便偷袭没有成功干掉队长，至少也会身受重伤，接下来玩家要解决他就简单多了。值得二提的是，这个方法适用于本作中所有营地。

任务完成后玩家可以从三把武器中选择一把作为奖励，另外，锡瓦的武器匠也会重新开张，玩家可以在他那里进行交易以及升级武器。

隐匿处

推荐等级	3

流程要点

古墓探险的教学任务。和系列之前动不动就放个大型机关考验玩家不同，本作的古墓设计非常简单，玩家很多时候只需要找到前进的路线就可以完成古墓。就以这次的古墓为例，玩家只需要把壁画不自然的部分用普通攻击打穿即可继续前进。之后玩家还需要破坏挡住轨道的罐子并推开铁笼后才能和NPC汇合，调查石碑可以获得一个技能点作为奖励。在离开洞穴后玩家会遭遇一群鬣狗的袭击，虽然攻击力不高，但胜在攻击速度快而且数量众多。值得注意的是，这群鬣狗的等级为4，比任务推荐等级还要高，建议玩家利用锁定然后逐个击破。



神殿内的囚犯

推荐等级	4

流程要点

这个支线可以在完成主线任务“假神谕者”时顺便一并完成，当玩家救出第一个目标的时候，支线任务就会自动触发。目标一共有5个，利用赛努标记目标后就可以逐个营救出来了。建议玩家使用潜行的方式来救人，因为虽然这些NPC不会被杀死，但他们被发现后还是会引来敌人的。在不被发现的情况下救出他们时，NPC会自己找地方藏起来，这样就不会影响玩家主线任务的完成了。



亚姆的塞赫美特神殿

神殿里的埋伏

推荐等级	6

流程要点

和四个小孩子的捉迷藏难度不高，利用赛努可以轻松地找到其中的三个。最后一个孩子位于枯井中，玩家需要下井然后破坏墙壁后才能找到孩子。从洞穴出来的时候还会遇到一条落单的鬣狗，轻松解决它即可完成任务。

别有用心的奉献

推荐等级	7

流程要点

完成上一个任务后这个支线任务就会触发，玩家需要和多个市场里的小贩对话后才能继续剧情。找到目标小贩后，玩家需要等到夜晚（或者学会技能“出神入定”后快进时间）才能继续支线任务。到达目标地点后会遇到七个土匪的袭击，小心不要被围攻了。

之后玩家玩家需要到“荒漠藏身处”破坏几个罐子。如果之前玩

家没有清理过这个营地的话，这里会有一个等级8的队长把守。不过营地有很多隐蔽处诸如草丛或者稻草堆可供玩家利用，接下来只要把敌人逐个干掉就可以了。而如果玩家之前清理过这个营地的话，或者压根不在乎什么成就/奖杯的话，那就轻松多了。躲在草丛里用弓箭拉远距离将罐子破坏就可以了。

杀戮女神

推荐等级	8

流程要点

完成这个支线任务可以获得成就/奖杯“杀戮女神”。这是一个非常简单的支线任务，原因在于玩家根本就不可能任务失败。玩家需要做的事情就是演一出戏，这里玩家的装备限定为权杖，这种武器除了攻击速度快以外没什么亮点，肾上腺素攻击也只是单纯的强化攻击力而已。对手“伊斯费特”攻击方式和一般的大块头敌人没什么区别，要点依旧在避免站在他正面，并且利用他攻击后的硬直来进行反击。前文说到这个支线任务不可能失败的原因是，即便玩家被击败，玩家也会立即原地复活然后继续“战斗”，直到最后获得胜利并完成任务为止。

间接税

推荐等级	6

流程要点

对付鳄鱼的方法有很多，在这个支线任务中玩家只需要找一个高台站着(例如目标NPC位于的高台)，然后远距离用弓箭将鳄鱼逐个射死就可以非常安逸地帮目标解围。最后护送目标回岸上后，玩家会遇到一群流氓的袭击。在这里玩家可以按照NPC的吩咐“手下留情”，利用拳头解决他们。当然用武器杀死他们也是可以的，但NPC事后会埋怨你下手重了。不过无论玩家怎么解决敌人，最后的奖励都是一样的，玩家也无需过于在意。

死者之书

推荐等级	8

流程要点

任务依然是那个套路：潜入营地，然后回收道具。这次的盗匪藏身处是一个山洞，在白天的时候大部分敌人，包括队长都会在洞穴外巡逻。正常来说，



这里的敌人走位会非常分散，还有一两个敌人会坐在油罐附近休息，打破油罐可以令附近着火并对附近敌人造成伤害。是利用这个机会将敌人一网打尽还是趁夜晚偷袭就看玩家自己的选择了。

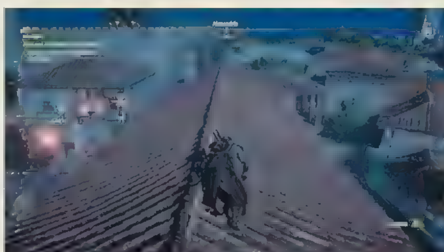
继承权

推荐等级	9

流程要点

最开始玩家需要全灭所有敌人后，目标才会出现。接下来要潜入的敌人据点非常大，敌人数量也很多。不过利用屋顶可以躲开绝大部分敌人的注意，而目标也不是要杀死敌人，只要找到信件就可以离开了。

最后玩家还要杀死一个目标，这个步骤可以随着主线来到亚历山大后再完成。目标在屋子的二层而且重兵把守，玩家可以趁夜晚目标睡觉的时候潜入。三个护卫中有两个会在二楼：



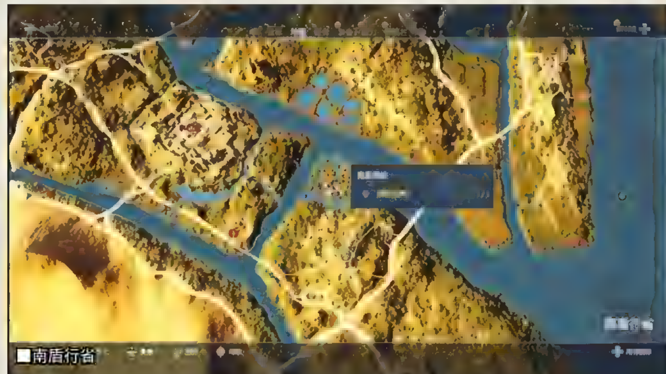
一个在屋子里，一个在外面的阳台上，最后一个则会不停在一楼以及二楼间徘徊。从阳台的敌人开始入手，之后将敌人逐个干掉就可以了。当然，玩家也可以直接干掉目标后迅速开溜，这里并不是敌人的据点，借助屋顶很快就能逃离敌人的追捕。

尝尝她的刺蛰

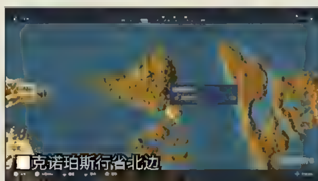
推荐等级	17

流程要点

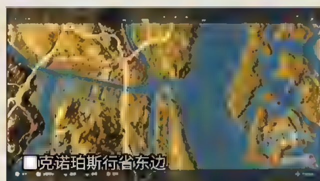
这个任务的流程很长，玩家可能在等级远远还没到17的时候就已经触发了这个支线任务。玩家需要做的事情就是找到几个“祭坛”，分别调查后再到最后的地点完成这个任务。在最后的流程中，玩家会遇到几个敌人，不过到那时候玩家的等级应该也已经到17了（要求玩家调查地点所在的区域推荐等级也是差不多17)。玩家可以顺着主线流程跑，然后到指定区域附近后再开始探索。几个需要调查的地点如下：



■南盾行省



■克诺珀斯行省北边



■克诺珀斯行省东边

亚历山大

塞拉皮斯，连接彼此

推荐等级	10

流程要点

“奇伯托斯军械库”中有一个队长和一个指挥官需要玩家解决，建议玩家从入口另一边靠海的城墙开始潜入。据点里的敌人需要全部清理干净，其中包括靠近入口的几位，因为最后玩家还需要把目标从笼子里搬出据点，因此必须要保证路上畅通无阻。

征税名目

推荐等级	10

流程要点

这个任务会在完成“塞拉皮斯，连接彼此”后触发，玩家所需要做的事情就是劫持一辆拉货的马车。最简单的方法就是利用弓箭将“司机”解决掉，然后无视守军直接上马走人。由于守军都没有骑马的缘故，逃跑起来会非常轻松。回到港口的途中小心不要过度损坏马车，除了会引来敌人以外，马车被破坏掉的话可是会任务失败的。

奥德赛

推荐等级	10

流程要点

这个任务紧接着上一个任务，玩家需要护送目标到指定地点。推荐玩家走小路，利用路边的房子作为掩护前进，这样可以避免被骑马巡逻的敌兵发现。如果不幸爆发战斗的话，请务必优先解决掉正在攻击目标的敌人，要不然很可能会任务失败。

最后的保镖

推荐等级	15

流程要点

一个非常简单的护送任务，这个支线任务的乐趣点主要集中在主角巴耶克和目标“大小姐”之间的对话上。难点只有一个，就是最后的追偷马贼的环节，将其赶下马最好的方法无疑就是直接拉弓射人。

狡诈的书记官

推荐等级	11

流程要点

和“征税名目”有点类似，只不过玩家这次要劫持的是一辆押送囚犯的囚车。这次玩家不需要管车，只要专心把目标救出来就可以了。仔细观察囚车的前进路线，等到它远离亚历山大市中心后再下手，迅速将敌人全灭后立即带领目标骑马离开现场。时间拖太久或者开战地点离市中心太近的话很容易会引来更多的敌人，从而节外生枝。

诗人的愤怒

推荐等级	20

流程要点

巴耶克的小舅子法诺斯需要他帮点小忙。阿克拉兵营是玩家主线以及支线都会多次去到的敌人据点。潜入方法可以参考主线流程部分，目标在比较深入的地方。建议找到目标后立即呼叫自己的爱马，然后扛上目标立即开跑。之后玩家需要完成两个目标：救人、抢剧本。建议先回收剧本。

剧本位于一个强力敌人的身上（等级 20），除了目标敌人外，其余敌人可以无视。最后的目标虽然没有受伤不要玩家扛着，但由于和他对话后敌人会出现，这里的场景比较小，单手剑之类的短武器能够在这里派上用场。不过如果玩家动作够快，和 NPC 对话后立即翻窗上屋顶或者直接跳到地面上的话，敌人就不会发现玩家，目标也会身手矫健地跟上玩家，从而省去战斗的麻烦。

社交酒会参与者

推荐等级	21

流程要点

没什么好说的，直接开打就可以了，这个支线任务甚至连让玩家潜入的时间都没有。战斗中不需要管 NPC 的死活，在本作中除了任务需要玩家保护的对象外，其余和玩家并肩作战的 NPC 都不会战死。

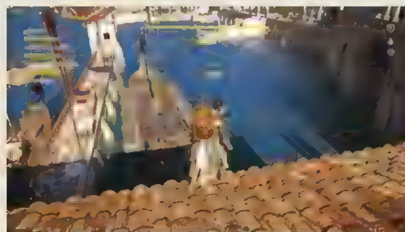


对决治安官

推荐等级	22

流程要点

法诺斯任务线的最后一个支线任务。任务分为三个步骤：解决战车的部分和之前劫持囚车或者马车的流程类似，直接将乘客用弓箭干掉然后骑马迅速离开现场；杀死船上的敌人有很多方法，直接用箭射击、射击船上的油罐、直接上船开打都可以，建议选择第一个方法；清理军械库里的所有敌人，军械库本身就是一个据点，玩家需要全灭敌人才可以完成任务目标。



意外的哲学家

推荐等级	20

流程要点

玩家需要用到 Animus 脉冲去追寻线索直到找到最后的目标，用近战武器强行开门后护送目标到指定地点时还会遇到一群杂兵，不过他们中没有特别棘手的存在，都是一般敌人，解决起来非常轻松。

高等教育

推荐等级	21

流程要点

完成“意外的哲学家”后出现。玩家需要的东西在一个船上的敌人身上，没什么好说的，开船过去解决敌人然后回收道具即可。

猫的摇篮

推荐等级	32

流程要点

巴耶克在亚历山大发现一起虐猫事件，不光亚历山大当地居民不能忍，就连巴耶克本人也看不下去了。沿着血迹一路追查下去会发现一个死掉的罗马士兵，然后利用赛努就可以找到卡里德，也就是那位为了替猫复仇而杀死罗马士兵的人。之后的流程就非常简单了，在护送卡里德离开亚历山大的途中玩家会遭遇两批敌人，和卡里德一起解决掉他们后就可以安全地离开亚历山大城了。

克诺珀斯行省

旧时光

推荐等级	12

流程要点

相当短的一个任务，和老朋友克拉利达斯的“战斗”没有多大难度。喝醉酒的巴耶克除了移动力降低外和一般状态没多大区别。玩家可以借这个任务来了解一下巴耶克的过去。



狂野旅程

推荐等级	12

流程要点

骑着战车和 NPC 赛马的部分是可以用自动导航功能的，虽然派不上什么用场就是了。对手骑战车的技术不强，玩家可以适当减速来让自己更加平稳地通过检查点。赛马结束后玩家会跟着一群 NPC 去清理土匪巢穴。由于有友军帮忙的缘故，玩家不需要考虑潜入的问题，直接和 NPC 一起对付敌人就可以了。完成任务后玩家会获得新坐骑“黑箭”作为奖励。

蓝队流氓

推荐等级	12

流程要点

依旧是救人的老套路，在这里依然建议各位玩家优先把敌人全灭后再考虑救人。最后玩家还需要在河底回收一个道具，利用赛努可以非常轻松地确定道具的具体位置。

黄鼠狼

推荐等级	14

流程要点

到达目标地点后，玩家需要利用 Animus 脉冲来寻找并调查线索。需要调查的地方有信鸽塔下方被烧毁的地方、塔二楼的阳台、塔后方的血迹，最后在稻草车里找到目标角色后将其搬到委托人即可。之后还需要和一个敌人单挑，不过难度非常低就是了。

饥饿的河流

推荐等级	14

流程要点

玩家需要在河马的手上回收四具尸体。河马算是本作中比较棘手的野生动物之一，玩家如果等级不够的话，建议利用远程武器逐个引过来干掉。玩家需要把尸体搬到木车上才算回收完毕。

之后就是常规的救人环节了。这个据点的地形是一个峡谷，建议玩家先把高处的敌人逐个击破后再清理下层剩余的敌人。搜刮完据点，将目标带出据点后就算是完成任务了。



北盾行省

表达抗议

推荐等级	13

流程要点

玩家需要破坏的战车会在北盾行省内四处移动，建议玩家等它离开据点后再下手，这样可以避免很多不必要的战斗。另外，这个任务目标需要玩家破坏的是战车本身，光杀人是不够的。

厚皮

推荐等级	13

流程要点

杀光完鳄鱼后玩家需要搜集到指定的动物素材。其中鳄鱼蛋非常好找，鳄鱼几乎随便找条河都能找到一堆；鬣狗耳朵可以在巢穴里找到，鳄鱼和鬣狗的巢穴都能在附近直接找到。秃鹫会比较麻烦，它们一般会在天空飞行，杀死敌人留下尸体后有一定几率会引来一群。不过玩家很大几率能在上文提到的鬣狗巢穴附近找到一群，不得不说果然都是以尸体为食的动物，连住的地方都靠得那么近。

公平交易

推荐等级	13

流程要点

玩家需要击杀的目标在一艘会四处航行的船上，杀死他后玩家还需要“确定击杀”。任务完成后玩家可以获得一把长矛作为奖励。

南盾行省、牛股行省

滥用职权

推荐等级	13

流程要点

玩家需要击杀的税务官有几个护卫保护着，嫌麻烦的玩家可以待其走到屋顶或者其他高处的附近时利用刺杀快速解决战斗。由于目标只有税务官一人，因此成功得手后玩家可以无视敌人迅速离开现场。

鸵鸟

推荐等级	17

流程要点

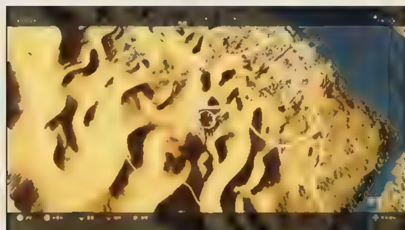
不得不说古埃及的税务官真是个风险高的职业，这次玩家同样需要去暗杀一个税务官。不同的是这次税务官躲在了一个敌人据点里。不想和据点敌人纠缠的玩家可以选择在夜晚潜入，夜晚时税务官回去睡觉，而且身边会一个守卫也没有。

镇上新来的孩子

推荐等级	18

流程要点

回收牛车的部分建议玩家先把敌人全灭后再驾驶牛车逃跑，要不然很容易出意外导致牛车损坏。回收牛车后玩家需要调查四间屋子里奇怪的文字，并找出百万年神殿的位置，位置可以参考左图。古墓探险就非常简单了，小心古墓外的土匪以及里面的眼镜蛇即可。



工人的哀歌

推荐等级	18

流程要点

救出两个工人还是非常简单的，遇到通过不了的道路可以直接用轻攻击来开路，小心不要被里面的眼镜蛇袭击了。将两个工人搬出来后就算是完成任务了，工人所处位置的附近是一个旧图书馆的入口。

旧图书馆

推荐等级	18

流程要点

支线紧接着上个任务，工人们机缘巧合下发现的旧图书馆指引巴耶克去寻找失落的塞尔凯特之屋和普塔之剑。那个藏身处里还有一堆鬣狗，对玩家威胁不大，清理干净后打开宝箱就可以获得武器“普塔之剑”。

利益冲突

推荐等级	15

流程要点

跟踪商人的部分相当漫长无聊，建议一次完成。跟踪的要点和系列前作是一样的，拉开距离，利用掩体以及高低差来掩盖自己的行踪。偷船/破坏船的部分建议从海上直接入侵，这样可以躲开绝大部分敌人的视线。选择破坏船只的玩家直接拉开距离射击船上的油罐就行，打算偷船的会麻烦一点，推荐把船只附近的敌人全部清理干净后再把船开走。选择偷船的玩家在任务完成后可以获得一个额外的装备（盾牌）作为奖励。

烟弥漫于水上

推荐等级	15

流程要点

对于此时的玩家来说对付一两只河马应该不是什么问题，但这里还是建议逐个击破。护送NPC的部分由于玩家是驾驶船只的缘故，敌人来袭时建议速战速决，本作的船实质上很不耐打，被火烧一下或者撞几下就会翻船。玩家也不需要解除驾驶状态，开船时其实是可以直接拉弓射箭的。

众所瞩目

推荐等级	16

流程要点

任务要求玩家杀死六个弓箭手，弓箭手的位置都是在屋顶，可谓是“众所瞩目”。一般每个弓箭手会有一到两个守卫守护着。问题在于守卫本身很多时候并不在屋顶。因此从屋顶很容易就能在不被发现的情况下接近弓箭手，接下来玩家就可以为所欲为了。

消失的幸福

推荐等级	16

流程要点

任务依然是救人，不过这次救人和之前相比更加简单，毕竟这次的营地连围墙都没有，防守是如此的薄弱，玩家甚至可以考虑直接潜行进去然后救人。

税务官

推荐等级	17

流程要点

尼克欧要塞面积非常大，玩家需要拯救的目标位于地下室里，而地下室的门却被锁上。钥匙位于要塞的指挥官身上，由于这个指挥官是个重装敌人的缘故，建议玩家还是等到晚上然后趁其睡觉时刺杀就行。救出目标后还需要把目标带出要塞外，建议选择要塞东面的密道。密道的具体位置可以通过赛努标记来找到，如果玩家是由这条路进入要塞的话，逃出去的时候应该会一路畅通无阻。



×××的安息（为了避免剧透隐去人名）

推荐等级	30

流程要点

这是本作中一个主线任务的后续剧情，收集苍鹭羽毛非常简单，游戏系统会自动标出苍鹭的栖息区域，用弓箭随便杀一只就可以获得羽毛。之后解决掉几个士兵后这个任务就宣告结束，下一个支线任务“为法尤姆而战”也会自动触发。

为法尤姆而战

推荐等级	30

流程要点

任务开始后玩家需要帮一个农民烧稻草杆，虽然听起来很简单，但玩家还是需要注意不要站太近然后把自己给烧着了，这游戏的引燃效果做得有点过于真实了，而且火焰的伤害非常大。

接下来的战斗难度不高，毕竟玩家一开始已经占据了地利，居高临下用弓箭攻击还是利用跳跃攻击占得先机就由玩家自己来选择了。接下来玩家需要去克里昂水坝拯救反抗军的领袖，这里建议在晚上潜入，然后将潜行路线的敌人全部解决掉，这样将领袖救出后就可以原路返回了。

最后玩家需要暗杀要塞的指挥官，和大部分重要目标一样，杀死目标后玩家还需要靠近才能“确定击杀”。这里依旧建议在夜晚潜入，笔者遭遇到的状况是遇到了随机出现的反抗军，然后不得不正面开打，整个要塞的人最后打成一团，战况非常混乱。

吉萨

珍贵的联结

推荐等级	18

流程要点

在这个支线任务中，玩家需要做的事情就是救人、救人和找人。前两个想必玩家已经驾轻就熟，考虑到救人的地点同时也是一个土匪巢穴，这里还是建议玩家夜晚潜入顺便全灭敌人，毕竟最后玩家都是需要将目标扛出据点的。最后玩家还需要消灭一群鬣狗才能回收任务所需要的道具。



你的就是我的

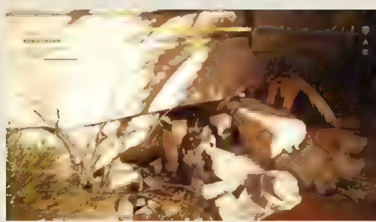
推荐等级	19

流程要点

一路跟踪足迹来到遗迹时，利用赛努找到入口后，玩家还需要搬开石块才能从入口进去。孟卡拉金字塔有两条路线：一条是通往石碑，也就是技能点，玩家需要利用弓箭打烂天花板上的木板才能继续前进；另一条路线则是通往任务目标。

土匪据点的战斗和之前类似，不过这里的敌人很多，玩家可能需要花点时间才能用赛努将其全部标记。在目标监牢附近有一个吊臂机，玩家需要将木板上面的线圈都搬下来才能让木板升上去，在上面可以找到大量金钱作为奖励。之后就可以和目标一起杀出去了。

最后的回收笔记，笔记位于一个骑马的敌人身上，建议玩家骑马靠近。回收笔记后这个任务就完成了。值得一提的是，在任务的最后柯泰希欧斯和孩子们一起前往孟斐斯，玩家如果一路跟上去的话，会发现他们真的在慢慢地前往孟斐斯，而且之后还能在孟斐斯里找到他们，这不得不说是个非常有趣的小细节。



孟斐斯

水中之血

推荐等级	20

流程要点

这个支线的触发点有点奇怪，是一个NPC，而且是一个时刻在移动着的NPC。首先玩家需要对付的是一群鳄鱼，想必对玩家来说不是什么难题。接着玩家需要等到夜晚，NPC藏身处的入口比较隐秘，但玩家依旧可以通过赛努来确定其具体位置。最后玩家还需要杀死两个目标，两个目标分别会驾驶两艘小船在附近的水域内游荡，利用弓箭可以很轻松地解决他们。

臭不可当

推荐等级	20

流程要点

利用赛努确定调查的地点后进入墓地，消灭一群土匪后破坏墙壁，调查墓室里的木乃伊、尸体以及地上的血迹后，沿着血迹一路走并再次破坏墙壁后，玩家能找到一堆腐烂了的木乃伊。

离开墓室继续前进，询问几个NPC后，所有的线索会指向一个土匪营地。入口比较隐秘，建议玩家利用赛努标记好之后再去寻找，入口是一条狭窄的石缝。

烘焙师的困境

推荐等级	23

流程要点

古埃及民不聊生，什么职业的人都可能被捉，这次需要巴耶克去救的是一个烘焙师。烘焙师在一辆时刻移动着的囚车上。这里强烈建议玩家动作快点，因为囚车的目的地是一个兵营。如果到了兵营还没有救出目标的话，实际营救时很可能会引来敌人，腥风血雨不可避免。

接下来要解决的就是毒蛋糕，已经清空过据点或者无视据点目标的玩家可以非常轻松地完成目标：呆在高处然后用箭就可以破坏所有毒蛋糕。虽然有部分毒蛋糕在室内，但是玩家依旧可以通过高空的绳索从高处进入建筑内部。

街上的孩子

推荐等级	23

流程要点

这个支线任务曾在发售前的宣传活动中演示过。追上偷窃财物的小孩后玩家会遭遇几个敌人，威胁度不值一提。港口的调查部分玩家只需要调查帆船、被烧毁的船只内部的绳索、甲板上的玩具即可继续剧情。询问商人的环节玩家需要打烂几个油罐来“说服”一下他，之后双方才可以进行“友好的交流”。

阿珀苟吉斯藏身处是一个隐匿物较少的敌人据点，不过敌人的走位比较分散，非常适合逐个击破。和“税务官”的状况类似，玩家需要击杀目标敌人并获得他身上的钥匙后才可以救出孩子们。

罗马之死

推荐等级	30

流程要点

拐卖小孩子的都是人渣，这个道理在古埃及同样适用。玩家需要暗杀的目标在一艘在尼罗河上航行的大船上。目标身边还有两个手持长枪的守卫，鉴于目标手无缚鸡之力，玩家还是先解决守卫再慢悠悠地解决目标吧。



塔伊姆霍特普的歌

推荐等级	22

流程要点

魔法商店很容易找，但是玩家需要的护身符却比较隐秘。玩家需要找到一处用白布挡住的地方，那里有一个可以拖动的障碍，拉开后就可以进入密室并找到护身符。找到护身符后还需要解决几个敌人才能离开商店。

苍鹭在河边能找到很多，实在找不到的玩家可以在其他支线任务诸如“新娘”里顺便一并收集到。



红鹤则更加简单，随便找个湖就能找到一片，一般都会停靠在水面上。最后将NPC护送到金字塔的塔顶就可以了，中途还会遇到几个土匪，不过对于玩家来说小菜一碟就是了。

灰烬的梦境

推荐等级	21

流程要点

爱情骗子被关在一台四处移动的囚车上，和之前类似，建议玩家在其他巡逻敌人远离目标的时候再下手，这里的位置比较靠近市中心，一旦开战的话难免会引来更多的敌人。乞丐位于庄园里，玩家需要把他救出然后扛出庄园。这里的敌人数量有点多，利用草丛可以将其逐一暗杀，另外由于庄园里没有烽火，直接开打也不会引发警报，因此当个狂战士也未尝不可。最后的冒险家在一个神殿的洞穴里，里面还有很多蛇，前进的时候小心不要被咬到了。

阿努比斯的仪式

推荐等级	23

流程要点

点燃三个火炬的顺序可以随意，操作也没什么考究，直接点火就可以了（长按方向键→拿出火炬），当然，过程有点复杂。北面的火炬，玩家需要展开一次小调查。利用信仰之跃跳下水后，沿着血迹和残骸一路逆向调查，最后找到部件并修好后就可以点燃火炬了。

西南方的火炬位于一个鬣狗巢穴里，由于敌人全在必经之路上，潜入是不可能的了，清理所有鬣狗后就可以点燃火炬了。

东南方的火炬比价麻烦，它位于一个金字塔里。入口有两个，分别位于位于金字塔的底层和中层，具体入口可以通过赛努来寻找。首先前往底层的入口，在重点可以发现一个小洞，透过洞可以利用弓箭破坏对面的罐子。破坏完之后玩家就可以通过中层入口进入金字塔，并推开之前被罐子堵住的石块，之后就可以点燃最后一个火炬。

第一滴血

推荐等级	23

流程要点

在完成上一个支线任务“阿努比斯的仪式”的途中，玩家会发现并触发支线任务“第一滴血”。这个任务很短，也没什么需要注意的地方。实际上，这是一个补完本作序章剧情的分支任务，玩家可以从另一个角度理解鲁德杰克——也就是本作序章中玩家杀死的目标。

反抗军同盟

推荐等级	24

流程要点

又是熟悉的劫囚车环节，惟一不同的是，这次任务的囚车不会动，因此劫起来特别简单。另外，由于这个区域并不是警戒区域，守卫并不会主动攻击玩家，玩家可以利用这点先暗杀掉几个敌人。

在任务的最后，玩家还需要绑架一个倒霉鬼。目标的附近有两个保镖，由于都是精英敌人，一次对付两个还是有点难度的。白天的时候目标会走来走去，夜晚则会去休息。建议选择晚上开始行动，先暗杀一个保镖，然后剩下一个保镖一对一就简单多了。玩家不需要担心目标逃跑的问题，目标完全不会逃跑，扛着他走也不会反抗，可谓是绑架受害人中的翘楚。当然，玩家在扛着他走的时候还是要注意躲开守卫的。

夜幕低垂之时

推荐等级	23

流程要点

这个任务会在完成“阿努比斯的仪式”后自动触发。任务的流程非常简单，就是和NPC一起对付敌人。解决第一波敌人后，玩家需要将伤者搬到后面。完成后第二波敌人出现，由于在场的队友很多，战斗的难度很低。



法尤姆

神殿里的凶手

推荐等级	24

流程要点

神殿的调查部分和之前一样，使用脉冲来寻找线索可以事半功倍。玩家需要寻找的线索分别是：地面上的血迹、雕像的底层、雕像的肩部，最后在二楼可以找到凶手的信件。最后玩家需要解决敌人来拯救目标。

喂饱法尤姆

推荐等级	24

流程要点

这个任务会在完成支线任务“神殿里的凶手”后自动触发。玩家消灭完地下遗迹的敌人后，调查并获得信息后就可以继续前进了。接着玩家需要回收一个宝箱，宝箱放在水底，而附近就是一个敌人营地。不过玩家大可无视所有敌人，直接潜水回收宝箱就可以了。

索贝克之颚

推荐等级	29

流程要点

救人的部分这里就不阐述了，最后玩家需要找到的文件在营地里最大的帐篷里，由于帐篷里外都有人，因此潜入难度很高。想潜入的玩家建议从帐篷的“后门”溜进去，虽然不太明显，但实际上帐篷后面有一条小缝是可以让玩家进入帐篷的（按A/× 键）。

调查仓库的部分玩家可以选择潜入，由于是在室内的缘故，而且敌人强度不大，因此直接开打为未尝不可。完成仓库的调查后就可以去和幕后黑手当面对质了，最后的战斗在一个二层的房间里，无视楼下的敌人直接爬上去即可。敌人有三个，但都不难对付，解决他们后任务完成。

伪造锡瓦

推荐等级	25

流程要点

拯救人质的方法有很多，其中一个比较取巧的方法是隔着河在对岸用弓箭射击敌人，这样可以非常安逸地解决掉所有敌人。完成这个任务后可以获得一把诅咒的传奇武器作为奖励，本作中的诅咒武器会极大地提高玩家的攻击力，但会降低玩家的最大HP，这个效果是只要玩家将其装备到装备栏后就会立即触发的，和玩家当前是否装备使用这把武器没有关系。

坏的信仰

推荐等级	29

流程要点

这个任务会在玩家完成支线任务“索贝克之颚”后自动触发。流程很短而且非常简单，其实就是上一个任务所留下的“收尾工作”而已。保护目标的守卫只有一个，而目标本人正在祈祷，两人都解决后和 NPC 对话就能完成任务了。



沙漠中的恶魔

推荐等级	39

流程要点

这个支线任务最有趣的地方在于玩家将会有机会和一个小孩子并肩作战，虽说是个小孩子，但玩家不需要在战斗中照顾他的安危。虽然不能杀死敌人，但他还是能给予敌人伤害的。拯救农夫的部分玩家会遭遇到一个 41 级的强力敌人，不过也就等级高一点而已，和杂兵相比攻击方式依然是那两板斧。最后还需要多跑一趟去拯救拉霍特普的父亲，不过这里就不需要考虑什么潜入了，NPC 会与玩家并肩作战，全灭敌人并将目标搬出据点后任务完成。

新娘

推荐等级	26

流程要点

这是一个隐藏的支线任务，触发点为法尤姆的鳄神岛，玩家需要靠近后才能触发。任务本身并没有多少值得一提的地方，要求都是收集素材或者保护指定对象之类的。但这个任务会给玩家提示“苍鹭”的所在地，苍鹭并不会给玩家提供素材，但其本身和另外一个支线任务“塔伊姆霍特普的歌”（位置：孟斐斯）有关，而后者并没有指出苍鹭的位置。因此玩家可以触发“新娘”后再去顺便将“塔伊姆霍特普的歌”也一起完成掉。苍鹭位于鳄神岛的西南面的海边，有可能会和圣鹭混淆，击杀完毕后可以通过素材来确定自己有没有杀错。

冠军

推荐等级	28

流程要点

这个支线任务的战斗都是用拳头解决，拳头的攻击操作方法和一般攻击没有任何区别。惟一需要注意的是拳头的狂暴突袭技能发动后巴耶克会躺在地方，如果玩家不进行后续操作的话他会一直傻乎乎地躺在地上挨打，因此使出狂暴突袭技能后别忘了赶紧起来。

人形野兽

推荐等级	28

流程要点

任务的前半部分基本没什么战斗部分，都是一些调查和救人。最后玩家需要暗杀位于希腊广场上的防腐官，确定其所在地然后看准时机施展空中刺杀即可轻松完成任务。

荣耀的诱惑

推荐等级	35

流程要点

一个单纯讲述剧情的支线任务，任务结束后玩家就可以去参加昔兰尼竞技场的比赛了。

瓦吉特的诅咒

推荐等级	25

流程要点

调查部分和之前是一样的，但要小心有蛇藏在瓮里。就如上文流程攻略所说的一样，蛇是本作中最危险的野生动物，因为它的攻击是无视玩家血量直接扣三分之一的总血量，三口立即毙命。在洞穴的调查中，玩家会到达一个放着很多瓮的房间，这里千万不要靠近然后用近战武器攻击瓮，这样会点燃场景并释放出大量的蛇，正确的打法是利用火箭随便射击一个瓮，这样就可以非常安全高效地清理完场景中的蛇。



反抗军攻击

推荐等级	25

流程要点

由于是和 NPC 一起行动的缘故，基本可以放弃潜入。但开战后玩家还是需要先给烽火设一个陷阱，以免有敌人点燃烽火呼叫援兵。战斗结束后支线任务就完成了，很短的一个支线任务。

索贝克的黄金

推荐等级	25

流程要点

巴耶克为了洗清一个小祭司的偷窃罪罪名而展开调查。其中一尊黄金索贝克位于水底，利用赛努确定位置后就可以下水打捞了。另外一尊则在一条大船上，干掉所有敌人后就可以在小帐篷内回收到黄金索贝克了。最后玩家还需要解决祭司和他的打手们，敌人有三个，都是杂兵水平，很轻松就能解决他们。

狄奥尼西亚斯之火

推荐等级	37

流程要点

大屋的潜入部分建议从大门外侧入手，外面就有很多草丛供玩家躲藏，利用草丛将敌人逐个引过来干掉后再进入大屋院子。院子里的敌人都在兢兢业业地把守着各个入口，利用这一点从里侧可以很轻松地将其每个入口的守卫逐个击破。屋子里有三个敌人，二层有两个，一层有一个。先爬上二楼解决二层的两个敌人后再回头解决剩下的那一个敌人。全灭敌人后就可以轻松地将目标搬出区域外了。

玩家接下来需要击杀土匪首领。场景依旧是遗迹，玩家可以通过高空刺杀等手段来暗杀目标，由于敌人站位离得很开，看准时机可以利用暗杀将其逐个干掉。

最后玩家需要击杀的目标“拉神之子”等级为 38，如何对付想必玩家已经心中有数了。笔者推荐的路线是从外围的城墙直接爬上去，利用边缘刺杀解决附近的敌人后就可以爬上城墙了。之后从高处就可以较为轻松地接近目标。据点里还有很多油罐，目标靠近的时候不妨加以利用一下。

疾病

推荐等级	26

流程要点

玩家需要通过调查来找到疾病的源头。沿着线索一路调查就能发现其幕后黑手——一个商人。解决商人和他的手下后任务结束。

双权杖行省

七名农夫

推荐等级	30

流程要点

一个致敬经典电影《七武士》的任务，在废墟的防守战中，玩家可以提前将油罐放在路口等战略要点，等敌人靠近后射击点燃可以清理掉一部分的敌人，注意不要放得离自己太近就可以了。

这个任务还涉及到一个古墓的探索。玩家需要解开一个小谜题，说是谜题，其实更像是一个考验玩家跑酷操作的关卡。这里玩家需要利用体重将木板压到最低点，然后利用时间差，在木板升上去之前跳到终点处的木板上。

绿山、利比布

好罗马人

推荐等级	30

流程要点

“好罗马人”维特鲁威要求玩家帮他找回他的量测工具。通过询问工人后玩家发现量测工具留在了土匪的巢穴里。这个土匪巢穴算是游戏里数一数二的大据点，虽然面积不如卫城，但结构非常复杂。利用赛努扫描标记时很容易会出现漏网之鱼，建议玩家在潜入时多留个心眼。建议玩家从最高处开始潜入，从上到下开始扫荡据点，玩家需要寻找的部件一共有三个。

由于系列传统的资料库在本作中缺席，因此可能有玩家会没有发现，那就是本作依然有很多历史人物在里面“客串”。例如维特鲁威是公元前一世纪的一个著名的罗马建筑学家，人称工程学教父，他的著作《建筑十书》被认为是世界的第一部建筑学著作。这本著作在另一个支线任务“罗马治世”中有出现。当然，现代人更熟悉的应该是以后来达·芬奇以他理论所画出来的《维特鲁威人》。



玩火

推荐等级	33

流程要点

最开始的救人环节从入口左边的城墙直接爬上去就可以轻松躲开大部分的敌人，目标附近只有一个守卫，解决后就可以轻松解救所有的目标。实际上监牢附近还有几个敌人，但如果玩家选择在夜晚潜入的话，实际上这些敌人很难能发现玩家。

“昔兰尼加罗马堡垒“非常大，但玩家可以通过外围城墙很轻松地抵达堡垒的内部。配方位于阿哥里帕将军身上，虽然任务目标为“偷”，但实际上是不可能的。阿哥里帕将军手持重型利器作为武器，攻击方式基本和玩家一样。玩家小心不要被其回旋攻击以及狂暴突袭技能打到，要不会受到极大的伤害。如果之前玩家急于求成，没有清理其他敌人的话，敌人的援军应该很快就会闻声而来。不过解决将军后就简单多了，玩家只要把希腊火的罐子都打烂即可。这些罐子除了比较大以外，上面还有一个火的标志，很容易就能辨认出来。



阿波罗之影

推荐等级	28

流程要点

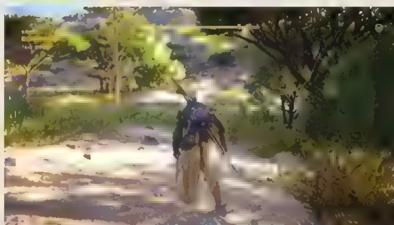
贝拉格瑞罗马兵营西面的大石头是一个非常不错的潜入起点，兵营本身并不算大，利用夜幕作为优势可以非常轻松地将营地的敌人一一暗杀掉。最后玩家还需要去解决一个百夫长，如果玩家之前没有清空这个据点的话，这里会多出两个队长级别的敌人。鉴于百夫长身边还有两个护卫，开战时小心不要被围攻了。

无视之眼

推荐等级	35

流程要点

如果玩家没有卖掉之前打猎留下的动物商品的话，就不需要花额外的功夫去搜集药物原料了。当然，搜集本身也没多少难度就是了。偷走罗盘草萃取物的部分，玩家可以从兵营背面的篱笆缺口处潜入，这里可以绕开大部分敌人的视线，之后小心翼翼地潜入到仓库偷走目标即可。除了入口外，这个兵营的敌人数量不多，绕开的难度不高。



把握当下及时行乐

推荐等级	35

流程要点

昔兰尼加罗马堡垒算是玩家非常熟悉的敌人据点了，潜入路线和之前几次潜入是一样的，在最深处找到文件后就可以离开了。救人部分没什么好说的，考虑到救人的地点并不是什么敌人据点，敌人数量也不多，直接开战是个不错的选择。

需要玩家刺杀的目标“赛佛勒斯”会沿着一条固定的路线在两个敌人据点间移动，他的守卫只有一人，因此趁其离开据点后再发动攻击是最明智的选择。赛佛勒斯本人开着战车，建议骑着马对其发动攻击。



女猎人的光环

推荐等级	34

流程要点

这个支线任务没什么值得一提的地方，流程非常简单粗暴：清空营地，回收道具，然后任务就完成了。进入神殿后利用打碎墙壁就可以获得“女猎人的光环”。

一颗坏苹果

推荐等级	35

流程要点

任务开始后玩家需要潜入神殿并救出目标，这里的路线推荐从神殿后方的二层窗户潜入。怕麻烦的玩家可以将路上能暗杀的敌人都暗杀掉。玩家之后还需要扛着目标离开神殿，如果之前有解决敌人的话，沿着进来的路一路走回去就可以非常轻松地离开神殿。

祭坛和女祭司的战斗难度非常低，敌人只有三个，场景中还有石柱和绳索供玩家在上方移动。移动至目标头上后发动空中刺杀即可轻松解决目标，之后只要救出村民并带领他们离开这里，任务也就此告一段落。

自作主张

推荐等级	33

流程要点

非常短的一个任务，在采石场寻找哈普提非常简单，玩家甚至可以完全躲开敌人就能来到目的地。找到目标后将其带到指定 NPC 处就能完成这个任务。

赫拉克里翁行省、黑牛行省、南王子行省

侦查工作

推荐等级	31

流程要点

米特里达梯罗马营地的潜入套路和之前是一样的，这里推荐玩家直接将整个基地直接清空，以免给之后的“调查工作”带来困难。不过说是调查，其实也就是救人而已，将目标都救出后这个任务就结束了。

重逢

推荐等级	31

流程要点

“塔希拉”这个角色首次在本作中出现，如果玩家和笔者一样是在通关之后再来玩这个支线任务的话，会发现这个角色在结局动画里也有登场，而且是“无形者”的初始成员之一。因此很明显这个支线任务是发生在主线剧情结局之前……

这个支线任务难度不高，玩家还有机会和巨大的白色鳄鱼“索贝克之子”一起行动。之后和塔希拉以及索贝克之子一起杀出重围即可。



捕杀狩猎者

推荐等级	31

流程要点

任务的主角依然是塔希拉，玩家这次需要将三个据点的敌人统统消灭干净。方法依然是共用的，沼泽区域有很多草丛，虽然看起来没有陆地上的来得浓密，不过玩家躲在里面时敌人是看不见玩家的。三个据点里的敌人都非常弱，甚至连个队长都没有，无论用哪种方式，解决起来非常轻松。



松开的货物

推荐等级	31

流程要点

这是一个隐藏任务，玩家在触发地点为宝藏点“捕兽队船骸”。没什么好说的，将附近的野兽清理干净后将困在监牢里的NPC放出来即可完成任务。

北无花果行省、大屋行省

女主人

推荐等级	31

流程要点

最开始的救人部分建议从码头方向潜入，除了码头上的敌人以及瞭望塔上的弓箭手以外，玩家基本不会遇到太多敌人。如果玩家是在夜晚潜入的话，目标所在地内的帐篷应该只有一个在睡觉的队长，从帐篷后面的缺口溜进去后，暗杀队长并抱起女孩后就可以原路离开营地了。

接下来玩家需要潜入到一艘大船上，从船尾爬上船后，暗杀帐篷里的敌人查看文件后就可以离开了。船上的大部分敌人都集中在船头，只要玩家不闹出点大声响，他们根本不会发现玩家的存在。

最后的目标在孟斐斯的一间大屋里。这里只要无视地面的守卫直接上屋顶，然后守株待兔，等指挥官接近后就可以将其暗杀了。当然，从水道接近也是可以的，不过这里敌人很多，很容易会被敌人围攻。至于指挥官倒不强，本身就是一个杂兵的强化版而已。

昔兰尼加

绝对的权力

推荐等级	35

流程要点

账册位于庄园大宅的二楼，虽然守卫很多，但奇怪的是靠近账册所在地的守卫却只有二楼的一个。因此潜入路线也是非常清晰易懂，直接往没有守卫的一边翻墙过去。爬到二楼解决惟一一个守卫就可以回收账册了，另外大宅里还有很多仆人，但仆人发现你后是不会引起敌人注意的，大摇大摆走过去就行了。最后的阿波罗神殿建议直接从后门进去，这样可以躲开正门的敌人，战斗结束后任务完成。

罗马治世

推荐等级	35

流程要点

“绝对的权力”的后续任务，从某种意义上来讲也算是“昔兰尼加”故事线的最后一幕。任务流程很长，但值得一提的地方不多。玩家首先需要回收地契，地契位于卫城。卫城是本作中最大的敌人据点，具体潜入路线可以参考上文流程部分。玩家的目的地位于卫城后方某栋房子的地下室。顺便一提，这里地下室同时也是卫城其中一个据点目标的所在地，入口比较难找。但在这个任务中，这个入口是被标记出来的，因此正常流程里没有找到的玩家可以趁这个任务将其补完。

回收维特鲁威的手稿就简单多了，它位于绝望峡谷藏身处的一个土匪上，解决他然后回收即可。最后玩家还需要救出一个被狮子围攻的 NPC。全部完成后和你的朋友们汇合后这个任务就算是就此告一段落。



你们还不尽兴吗?

推荐等级	37

流程要点

完成竞技场的战斗并证明了自己的实力后，玩家需要追踪一名逃走的角斗士。来到第一个调查点时玩家会被狮子袭击，之后调查地上的尸体、文件以及地下室。最后会在海边找到已经退隐江湖的角斗士，帮他回收位于海底的剑后，敌人如期而至，和 NPC 一起将敌人都解决后任务结束。

昔兰尼的跳蚤

推荐等级	37

流程要点

这个任务非常简单，简单而言就是花式“信仰之跃”，玩家只需要按照孩子们的要求“表演”一下跳楼杂技即可。这个任务中巴耶克遇到一个名字叫做“艾希欧”(Esio)的小孩子，各位系列老玩家对这个名字还有印象吗?

建城之父

推荐等级	37

流程要点

祭司请求巴耶克去调查被罗马军队封闭的巴图斯一世的古墓，从古墓顶上一跃而下就可以进入古墓。调查完毕后玩家还需要回收两件丢失的文物，其中一件文物在卫城里的一个敌人身上，另一个则在卫城旁边的一个敌人据点里。全部回收完毕后任务结束。

捕鼠夹

推荐等级	37

流程要点

和黑市商人“老鼠”的第一次见面算不上愉快，将偷袭玩家的敌人都解决掉后。老鼠要求玩家回收被士兵扣押的货物。回收货物是一件非常简单的事情，其位置位于兵营其中一栋屋子的一楼，附近的敌人数量很少。如果之前玩家没清空这个据点的话，二楼应该还会有一个指挥官把守着。无视所有敌人直接前往一楼回收货物就可以离开这里了。

猫捉老鼠

推荐等级	37

流程要点

任务开始后玩家首先要把老鼠从囚车中释放出来，劫囚车的方法和之前一样，但由于这次囚车会在市中心附近活动，建议开战地点不要选择在卫城或者兵营附近，以免节外生枝。释放老鼠后，老鼠要求巴耶克去调查一件谋杀案以洗清自己的罪名。要想进入浴室，玩家需要从某个打开的窗户进去，正门已经被锁上了。

最后玩家还需要按照线索寻找下一个受害者，追踪到最后就能发现凶手，将他解决后再和老鼠对话，任务就此结束。

海上杀机

推荐等级	35

流程要点

玩家需要救出的目标位于军营的最后面，沿着屋顶可以非常畅通无阻地到达目的地。笼子附近应该只有一个敌人，目标是有战斗能力的，玩家在救出他后可以一路杀出去。最后玩家还需要杀死一个船上的目标，难度不高。



我的种马兄弟

推荐等级	38

流程要点

别误会了，任务里的“种马”真是只是一匹种马而已……除此以外任务没什么好说的，种马所在的敌人据点不大，无论是全灭敌人然后将马骑走，还是无视敌人偷马离开都难度不高。

他的特务机关

推荐等级	38

流程要点

除了一如既往的救人以外，这个支线任务的最大难点集中在最后的回收文件上。文件位于一个队长身上，这个队长是会满基地乱走的，很少会长时间停留在一个地方上。不想开战的玩家可以在夜晚展开行动，或者耐心等待，最后队长会爬上据点的高塔最顶层的房间里，这时候他是单独一人的，正是下手的好机会。

昔兰尼的走私者

推荐等级	37

流程要点

在码头的潜入中，建议玩家从左边，也就是靠海一边的高处为潜入路线。走到靠近目标所在位置时，玩家就可以考虑用弓箭将附近笼子的野兽都放出来攻击敌人了。躲在屋顶上看下面打得差不多后就可以解决目标、回收清单然后离开了。

玩家之后还需要从水里回收四袋货物，之后玩家需要在保护老鼠的前提下将敌人都解决掉。在这里老鼠被杀死的话任务是会失败的，安全起见建议玩家优先击杀接近老鼠的敌人。

黑色沙漠

反抗军的困境

推荐等级	40

流程要点

从营地里救出囚犯非常简单，这里又是一个没有围墙的营地，直接从监牢一边的草丛直接上去就可以来到监牢附近。这里虽然会被敌人觉察到，但只要动作快一点的话是可以在敌人完全发现玩家之前抵达草丛的。当然，如果在夜晚潜入的话难度会变得更低。

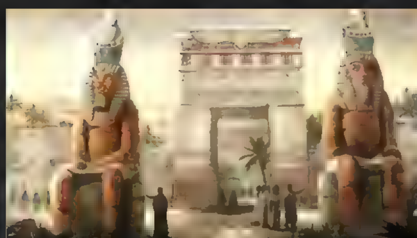
在亚历山大神殿里玩家需要跟着痕迹寻找失踪的孩子们，实际上孩子们就在地下，不过入口被障碍物挡住了。利用赛努可以找到通往地下的另一个入口，进去后小心蛇，将蛇全部干掉后把挡路的罐子打烂，之后就可以推开障碍物重新回到地面上了。

接下来玩家有两个目标，需要刺杀的目标会在两个敌人据点间移动，和之前的目标一样，他同样骑着一辆战车，建议玩家在其巡逻途中对其发动攻击。而需要拯救的孩子位于堡垒的最深处，沿着左侧的城墙可以一路畅通无阻地进入到堡垒内。孩子一看就是个狠角色，这里他会直接躲在马车后面的稻草中，玩家直接驾驶马车无视敌人冲出堡垒就可以了。只要期间没出什么交通意外，玩家完全可以在敌人反应过来之前冲出堡垒。最后玩家还需要回到峡谷里消灭一群敌人，不过这部分就毫无难点了，友军人数甚至比敌人还要多。

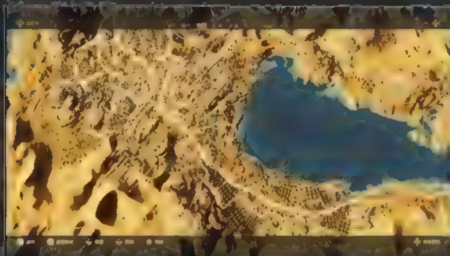


全莎草纸谜题解法

[illegible]莎草纸完成后，玩家会获得一个额外的莎草纸，但那个莎草纸就不是谜题了，具体内容就让玩家自己来发掘吧。






长饮之行

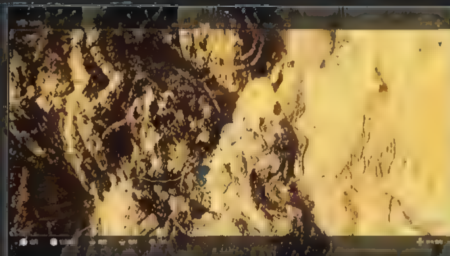

宝藏就在“碗”中。


肥沃之土


有一棵树四面都被石墙挡住，宝藏就在树下。


中分山谷

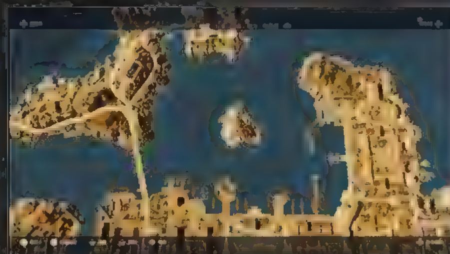

鳄鱼谷两边的山崖有一棵画风跟附近其他树不太一样的树，宝藏就在树下。

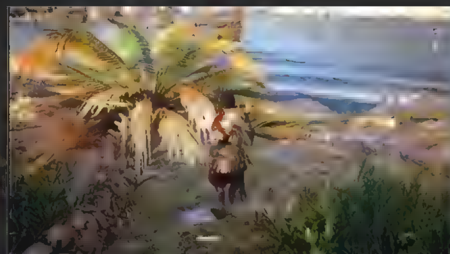

希望之光


在绿洲的入口有一棵特别矮的小树，宝藏就在小树下。


自然之道

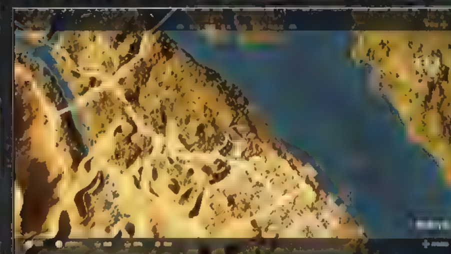

利用赛努观察能发现有两棵倒下的大树指向了一棵小树，宝藏就在小树下。


闹中取静


在岛上能找到一棵倒下的树，顺着树倒的方向就能找到宝藏。


冷酷凝视

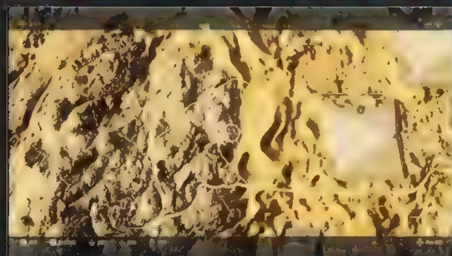

从鸟瞰点下来后往南边走会看到一条孤零零的石柱，宝藏就在那里。


尽头之处

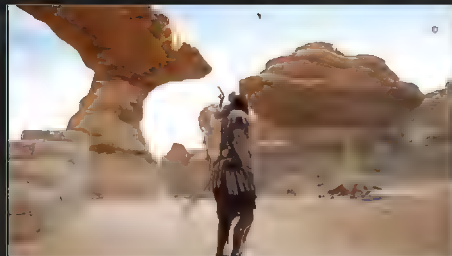

水渠的尽头，非常容易就能找到。


黄沙之海

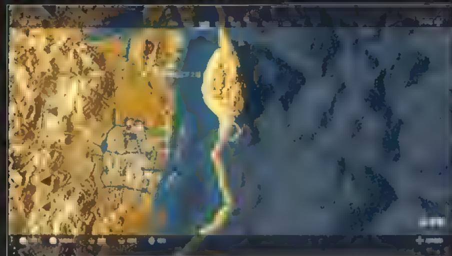

这个谜题需要在早晨才能解开，充当鸟瞰点的桅杆会组成×形，空中标记好后就可以去寻宝了，值得注意的是倒影的位置和标记的位置并不是同一个点。



石化蕈菇



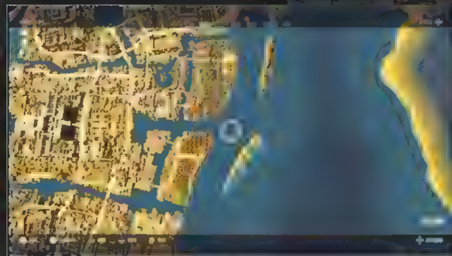
玩家能在附近找到两个像蘑菇一样的石柱，宝藏位于靠近金字塔那边石柱的顶端。



燃烧树丛



地图边缘的沙漠有一个非常明显的小树，宝藏就在树下的草丛里。



沉沦之友



孟斐斯东面两个雕像面对的方向有一条沉船，其桅杆露出了水面，在沉船和雕像之间的河底能找到另一个雕像，那里就是宝藏的所在地。



一目了然



找颜色不一样的格子就好，就如同谜题一样“一目了然”。



倾斜之塔



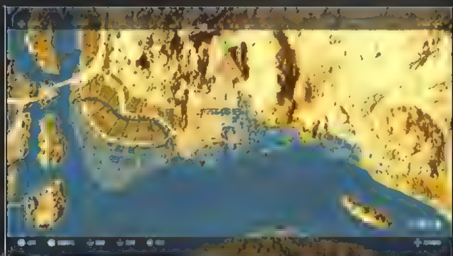
路边一栋倾斜屋子的后面，宝藏具体位置如图。



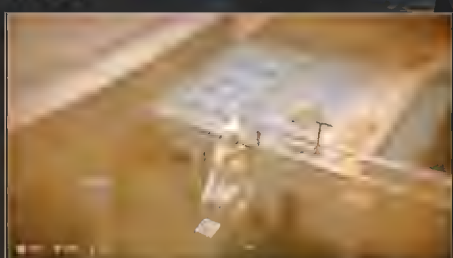
渎神作为



宝藏位于远离墓地，山头上的小金字塔（不是最高处的那一个）。



鳄神之怒



在水边一个雕像头部的后面。



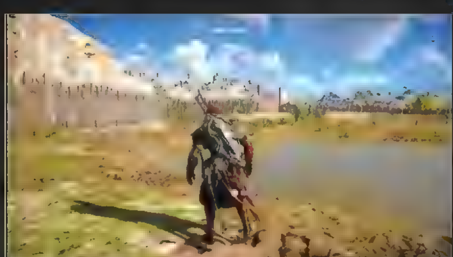
操之过急



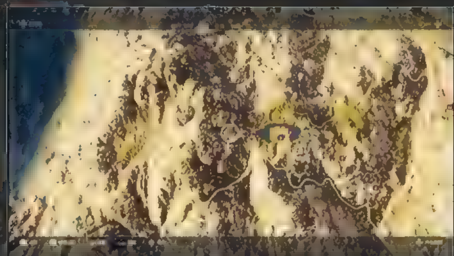
从鸟瞰点跳下来之后往左走，宝藏就在一艘破船里。



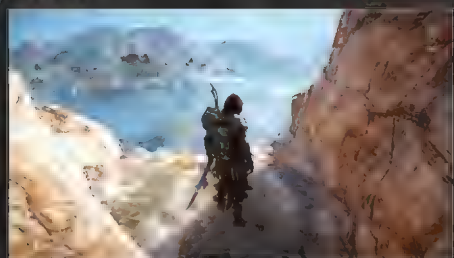
不论死活



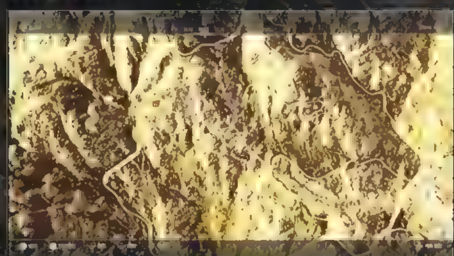
这个宝藏需要玩家干掉一头大象才能获得，具体位置如图。当然，玩家也可以在战斗中无视大象直接挖宝。



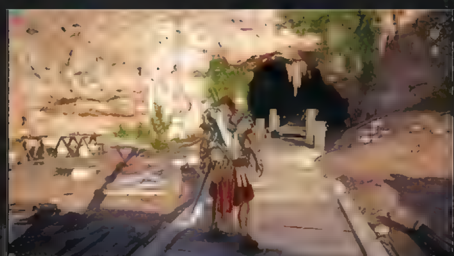
地下水流



正如谜语所说的那样，一路走到小溪顶上的源头即可找到宝藏。



湿身工作



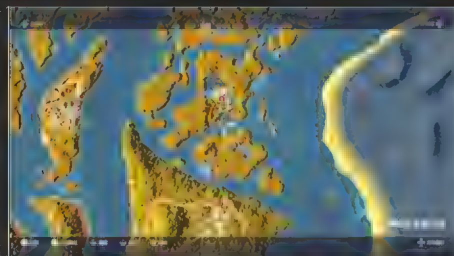
找到图中的洞穴后，进去并跳下水，在水底的一个死胡同里放着几个罐子，宝藏就在那里。



绝望双子



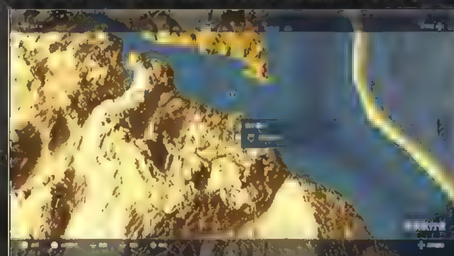
沼泽里有两间非常明显的破屋，宝藏就是屋子后面的树下。



王家植物



沼泽里有一棵非常明显的大树，宝藏就在树下。



托特之秘



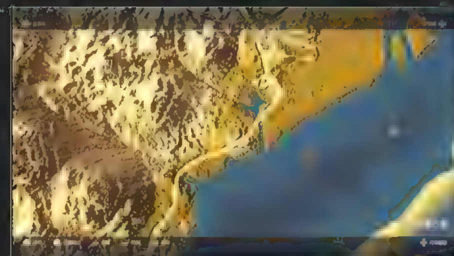
爬到最高点的树枝上信仰之跃后就能找到。顺便一提，原文为“Toths Secret”，算是玩了一下“Top Secret”的谐音和双关梗（“最高”机密，好冷……）。



失落之城



山头上有一个非常明显的废墟，宝藏就在废墟里。



公正律法



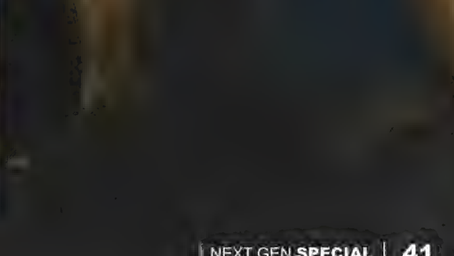
路上有很多冒着烟的陶窑，宝藏藏在了西边的惟一一个陶窑里。













全成就／白金指南

综述

XOne版	
成就总数	1000点/50个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	50小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	1
特殊需求	无

PS4版	
奖杯总数	51
铜杯	34
银杯	15
金杯	1
白金	1

本作的全成就／白金难度很低，绝大部分的成就／奖杯会在玩家推进主线流程以及解锁其他成就／奖杯的过程中自动解锁。和系列之前动不动就一百来个无聊收集满地图放不同，本作的收集数量减少了很多，但玩家依然需要调查数量众多的探索点，当然，这个过程就比之前满地图找碎片和羽毛有趣多了。另外本作虽然不存在任何会错过的成就／奖杯，但“减少，再用，回收”需要玩家一次过卖掉100个杂物，如果玩家没有一次过存好100个就将杂物全部卖掉的话，就需要花上一段很长时间才能重新积累100个杂物。

另外，成就／奖杯“老习惯”是存在恶心BUG的。如果玩家在主线操作艾雅的部分中，开启宝箱或者完成了任何地点，重新操作会巴耶克会发现虽然已经显示地点完成，但实际上并不会算数，在完成全部地点后将不能解锁成就／奖杯。惟一的解决方法就是重开一个新档，担心自己手贱的玩家可以在主线任务“艾雅：女神之剑”之前备份好自己的存档（当然，这种预防方法也只是对PS4玩家有效而已）。



全成就／白金路线

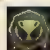
1. 选择简单难度然后通关游戏，在这个过程中注意将一些和成就／奖杯相关的技能给解锁掉，另外注意保留在游戏过程中搜刮到的杂物，在集齐100个前千万不能卖掉。和成就／奖杯相关的技能有以下这些：

出神入定
昏睡飞镖
剧毒飞镖（可选）
驯服动物
强化狩弓
精英游侠

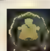
2. 完成两个和成就／奖杯相关的支线任务：“杀戮女神”以及“七名农夫”。

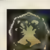
3. 完成所有的探索点，在此过程中，注意在探索古墓时收集超过20块碑石。

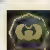
4. 查漏补缺，将一些战斗相关的成就／奖杯给补完。

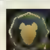
 **全都得到！** 
解锁条件 取得所有奖杯

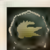
 **第一步** 10点/ 
解锁条件 完成序幕
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **我才刚开始呢** 10点/ 
解锁条件 完成主线任务“艾雅”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **海洋** 10点/ 
解锁条件 完成主线任务“格奈乌斯·庞培”
获取方法 剧情相关，不会错过。

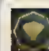
 **圣甲虫** 20点/ 
解锁条件 完成主线任务“圣甲虫的谎言”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **鬣狗** 20点/ 
解锁条件 完成主线任务“鬣狗”
获取方法 剧情相关，不会错过。

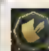
 **鳄鱼** 20点/ 
解锁条件 完成主线任务“鳄鱼之颚”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **蜥蜴** 20点/ 
解锁条件 完成主线任务“蜥蜴的面目”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **围攻** 20点/ 
解锁条件 完成主线任务“余波未了”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **醒来！** 30点/ 
解锁条件 完成主线任务“梦境片段”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **快到了** 40点/ 
解锁条件 完成主线任务“最终秤量”
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **曲终人散** 50点/ 
解锁条件 完成最后的主线任务
获取方法 剧情相关，不会错过。

 **我是传奇** 20点/ 
解锁条件 只装备传奇装备
获取方法 除了预购特典以及通过氪金（Helix点数）获得的传奇装备外，玩家还能通过完成通过任务奖励、击杀侍卫、无形者据点购买（通关后）以及在流浪者市集花



3000块“开箱”（秘法宝箱，宝箱开出的东西是随机的）。要想获取这个成就/奖杯，玩家需要有两把传奇远程武器、两把传奇近战武器、一个传奇盾牌、一件传奇服装和一匹传奇坐骑。装备的获取方式可以参考上文；传奇服装可以通过完成支线任务达成，支线任务“杀戮女神”（和成就/奖杯相关）完成后会直接奖励一件；坐骑就比较麻烦了，最简单的方式是学会技能“店内珍藏”，然后去马厩直接花5000块买一匹。

我学够了 30点/

解锁条件 启动一个特长技能

获取方法 特长技能一共有三个，每个技能树各对应一个，都在技能树的最后。从全成就/白金的角度来看，猎人和先知的特长技能是最简单的，毕竟其前置技能都是和成就/奖杯相关的，解起来会更加方便。

过热 20点/

解锁条件 在沙漠目击虫雨

获取方法 只要找一个大沙漠（例如大地图的南面“红冠沙漠”）然后不停在里面闲逛就可以了。随着时间推移，玩家会不断随机见到各种幻觉，而虫雨就是其中一种。另外，幻觉只会在白天出现，清晨和夜晚都不会。

关于那些将死之人…… 20点/

解锁条件 完成克罗克迪洛波利斯竞技场的所有竞技场赛事

获取方法 这个竞技场会随着流程推进而解锁，玩家只需要完成八场比赛总共两个头目就行，不需要完成精英级别的赛事。

致命！ 30点/

解锁条件 狂暴突袭攻击杀死一名竞技场头目

获取方法 算好头目的剩余HP然后利用狂暴突袭攻击解决他就可以了。值得一提的是，在主线流程里玩家也会遇到竞技场头目，玩家可以趁机提前获取这个成就/奖杯。

宾汉 20点/

解锁条件 赢得第一场赛马场锦标赛

获取方法 赛马场位于亚历山大，虽然主线流程中玩家会来到此地，但并不会参加赛马赛事。赛马的操作比较简单，操作和一般赛车游戏没多大区别。其中RT/R2加速、X/□是漂移转弯、B/○则是撞击敌人。

由于比赛采取的是积分制，只要积分排第一，那么即便有一两场比赛排名不尽人意，玩家还是有可能取得锦标赛冠军。比赛的难度不高，不过需要注意的是玩家的初始马车非常慢，直线很难跑得过AI，因此每圈里的两个弯就是超越AI的关键。本作的漂移是按键按多久，马车就漂移多久，尽量沿着内圈漂移，必要时可以靠撞击或者“挤”对手来调整出弯位置。比赛时也别想着撞对手了，专心赛马吧。如果玩家发现自己真的赢不了的话，请把难度调成“简单”。

顺便一提，这个成就/奖杯的原文“Ben-Hur”指的是1959年的同名美国电影，在2016年时被重拍过，其本身也是1906年及1925年同名电影的重拍版，故事讲述的正是和罗马帝国的赛马比赛有关。

道路狂怒 20点/

解锁条件 在一场赛马场竞赛破坏一名对手

获取方法 专心盯着一个对手撞就可以了，排名什么的可以完全忽略。



摔得越重 50点/

解锁条件 击败战象“奎蒂丝与雷瑟夫”

获取方法 战象“奎蒂丝与雷瑟夫”位于“双权杖行省”，强烈建议玩家等级达到40后再来挑战。虽然攻击方式有略微的不同，但大象的对付方法都是一样的，那就是砍脚或者用弓箭射屁股。武器建议使用双剑和轻型弓。和赛马类似，嫌麻烦的玩家请把难度调成“简单”再来挑战。

斩击者 10点/

解锁条件 一击杀死3名敌人

获取方法 建议等级高一些后再来挑战，最简单的方法就是找一些会自动接近玩家的敌人（例如野兽）然后利用长矛的轻攻击（横扫）来达成目标。最简单的获取地点为“新手村”锡瓦东面的鬣狗巢穴，那里的鬣狗等级只有1，而且会成群结队地围攻玩家，一击杀死3个可谓是不在话下。

弓箭轻语者 20点/

解锁条件 使用掠食者弓从超过60米的距离控制箭矢杀死一名敌人

获取方法 需要先学会技能“强化狩弓”，距离可以通过设置标记来确定。

智能之言 5点/

解锁条件 完成所有的隐士位置

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

生命的循环 20点/

解锁条件 使用一具尸体喂食掠食者

获取方法 部分玩家有可能会在流程中不知不觉就解锁了，没有解锁的玩家可以快速旅行到地图右上角的“紫杉屋”，那里附近还有一个鳄鱼巢穴。然后杀死一个平民，把他的尸体搬到巢穴附近，利用昏睡飞镖弄昏鳄鱼后，再把尸体搬到昏睡后的鳄鱼附近，等鳄鱼醒来后就可以解锁这个成就/奖杯。

七名农夫 10点/

解锁条件 完成支线任务“七名农夫”

获取方法 支线任务触发地点在“双权杖行省”。顺便一提，从成就/奖杯的名字还是支线任务的剧情来看，这个支线任务致敬的是由黑泽明执导的1954年电影《七武士》。

庆典 20点/

解锁条件 完成支线任务“杀戮女神”

获取方法 支线任务触发地点在“马留提斯湖”西面的亚姆，这个区域在流程中必然会经过，支线任务的触发地点也会显示在地图上，很难错过。

埃及之影 30点/

解锁条件 在没有被发现的情况连续杀死10名敌人

获取方法 只有不被发现，玩家杀死敌人的手段是不限的，因此玩家可以利用弓箭来达成这个目标（推荐使用狩猎弓）。另外，虽然条件说的是“杀死”，但其实利用拳头击倒敌人也是会被计算在内的，只要不被敌人发现就可以了。

打碎！ 10点/

解锁条件 破坏100个可破坏物件

我知道我的土地 30点/

解锁条件 解除整个地图的迷雾

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

失落古墓的奇兵 20点/

解锁条件 完成一个古墓

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

我可以从这看到我家！ 10点/

解锁条件 抵达黑色沙漠中的“世界最高处”

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，位于区域“黑色沙漠”中。



安排约会 10点/

解锁条件 将一头驯服的狮子带到鳄鱼旁

获取方法 需要先学会技能“驯服动物”，然后找一个靠近河流的狮子巢穴就可以了，鳄鱼会随机出现在河流中。一个比较稳当的方法是找到赫拉克里翁城西南方的宝藏点“捕兽队船骸”，那里会固定关着几头狮子，驯服一只后直接去附近的鳄鱼巢穴就可以解锁成就/奖杯了。

我的黑旗在哪？ 30点/

解锁条件 击败8名船长

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，另外船的位置并不是固定的，它会随着时间不断在一个区域里来回航行。

记者 20点/

解锁条件 在5个不同的区域各拍1张照片

获取方法 拍照的操作方法为游戏任意时间按下LS+RS/L3+R3，确定镜头后按A/×拍照。

过度算计 30点/

解锁条件 在30秒内使用火炬杀死一个等级35或以上的中毒敌人

获取方法 方向键→可以拿出火炬，让敌人中毒的方法有很多，最简单就是使用附带毒属性的传奇武器，然而除了买了黄金版的玩家以外，这武器算得上是可遇不可求。剧毒飞镖是另外一个使敌人中毒的方法。火炬的攻击力很低，建议敌人残血后再利用火炬补刀。

自由如鹰 10点/

解锁条件 使用猎鹰总计30分钟

三铁选手 10点/

解锁条件 游泳1500米，骑乘40公里并跑步10公里

月度最佳弓箭手 20点/

解锁条件 在空中用弓箭爆头击杀敌人

获取方法 需要先学会技能“精英游侠”，建议使用武器为威力较大的狩猎弓，对自己反应时间没信心的玩家请从高处跳下。

碰！ 10点/

解锁条件 对油坛射击火箭来杀死30名敌人

获取方法 油坛为场景里的红罐，打碎后会点燃其附近的区域，但要想杀死敌人还有有点难的。毕竟虽然燃烧的伤害很好，但持续时间不一。最保险的方法就是利用拳头击倒敌人后（将武器换成拳头）将油坛搬到其身边再点燃。在游戏后期回到初期的敌人据点（例如阿蒙神殿）击倒大量敌人后搬油坛一次过就能烧死一大片，之后通过自杀就可以快速刷到要求指定的人数。

关于火箭，最简单当然是直接换上火属性的弓箭，没有的话可以手持弓箭站到火源旁边，过一段时间箭就会被点燃变成“火箭”。



骑乘执照 10点/

解锁条件 使用所有类型的载具至少一次

获取方法 本作的载具有8种，分别是：

马
骆驼
战车
马车（常见为囚车）
牛车
木筏
民用帆船（乘客为平民）
军用帆船（乘客为士兵）

虽然载具有八种，但实际上成就/奖杯的解锁条件却是不确定的。笔者是在骑过骆驼、马、战车和帆船后就解锁了奖杯，但笔者也遇到过了在分别骑过马车和牛车后才成功取得的例子。建议玩家如果没在流程里正常解锁的话就对着上面这个列表逐个尝试。

老习惯 40点/

解锁条件 完成所有地点

获取方法 具体要点可以参考上文综述部分，另外本作的地点并不是从一开始就全部显示在地图上的，部分需要玩家解锁快速移动点（鸟瞰点）后才会显示。

快逃命吧！ 10点/

解锁条件 从与河马的战斗中逃离3次

这是最基本的推理，我亲爱的巴耶克 30点/

解锁条件 解开一个莎草纸谜题

获取方法 详细可参考上文“莎草纸谜题”部分。

减少，再用，回收 10点/

解锁条件 一次贩卖100个杂物

获取方法 正如上文综述所提到的那样，收集100个杂物是件非常麻烦的事情，在集齐100个之前可不要顺手卖掉了。另外，动物的毛皮是不算作是杂物。杂物可以通过搜刮场景来随机获得。

平安喜乐 20点/

解锁条件 使用“出神入定”来让时间快转，30次

获取方法 需要先学会技能“出神入定”。

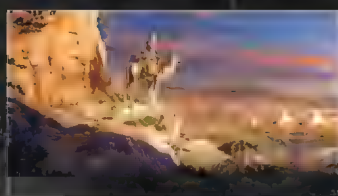
你还需要8880…… 10点/

解锁条件 达到等级20

观星者 20点/

解锁条件 完成全部12个石环

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取，玩家需要把星座移动到正确的位置上。找不到的话可以先停下，过段时间系统会提示玩家正确位置的大概方向。



潜水大师 20点/

解锁条件 完成15个水底地点

获取方法 会在解锁“老习惯”过程中自动获取。

反抗权威 10点/

解锁条件 击败一名侍卫

手工精巧 20点/

解锁条件 制作20个物品

获取方法 可以制作的物品其实就六个，就是那些可以提升玩家能力值或者弹药携带量上限的装备，收集到指定素材就可以制作（升级）。

吼吼吼吼吼吼！ 5点/

解锁条件 驯服一只狮子



作为一款 2011 年的老游戏，本作有着一个迄今为止还没有游戏做到的成就：它有着游戏史上最为真实的角色表情捕捉，而且把这个表情捕捉融合进了玩法游戏的一部分。玩家需要扮演一名警察，在罪犯、腐败同僚以及政府高官中寻求属于自己的正义。本作无论是案件、场景还是角色，都忠实还原了 20 世纪 40 年代末期，二战刚刚结束的美国洛杉矶。即便是当成历史模拟器来玩，本作也是完全够格。可惜即便是 6 年后发售的重制版，却依然没有官方中文。对于一款文字量奇大而且需要一定英语能力才能玩透的游戏来说，因为语言问题而错过这样一款杰作实属可惜。

文 三日月 美编 NINA

本文对应游戏语言：英文版
本文对应游戏版本：1.02

PS4 XOne NS

黑色洛城		Take Two	
L. A. Noire		动作冒险	美版
2017 年 11 月 14 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 318 港币			

系统详解

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	拳击/捡取武器/调查线索
X	□	对话
Y	△	抓住敌人/呼叫搭档驾驶（长按）
B	○	格挡/换弹
LB	L1	使用直觉点数/丢掉手中武器（长按）
LT	L2	瞄准/减速（驾驶载具时）
RB	R1	进入掩体/手刹（驾驶载具时）
RT	R2	射击/奔跑/加速（驾驶载具时）
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↓	方向键↓	调整小地图远近（按住）
方向键→	方向键→	呼叫搭档
方向键←	方向键←	调整视角远近
Menu	触控板	拿出笔记本
View	OPTIONS	呼出暂停菜单

勘察现场

作为一款旨在还原警察工作的游戏，玩家在游玩本作时几乎50%的时间都会花在调查现场上。不过游戏终归是游戏，本作也不是让玩家像真实世界警察工作时那样对现场进行无微不至的搜查。玩家在勘察现场时，每当靠近一个线索时，手柄会发出震动，游戏的背景音乐也会响起来提醒玩家附近有线索。不过需要注意的是，并不是每一个线索都是有效的，有一些线索和案件有关，另一些则可能单纯只是垃圾。当现场里的所有线索都调查过一遍后，背景音乐会再次响起然后停止，玩家可以通过这点来判断现场是否已经被勘察完毕。

有些线索还可以通过查看来得到更多线索，和勘察现场类似，当玩家“接近”线索的时候游戏的背景音乐会发生变化，手柄同时也会发出震动。使用直觉点数“Intuition”还可以直接显示一个现场里的所有线索的具体位置。

除了一般的搜查线索外，游戏里还有一些非常符合现实生活的设定和细节。例如通过查看身分证或者驾驶证来确定嫌疑人的身分，通过信箱号码来确定嫌疑人的住处等等。玩家在游戏中还需要注意收集这些线索。不过这类线索一般不会算在收集内，和案件评价以及成就/奖杯无关。

审问



审问是本作的最大卖点，除了根据手头上的线索来判断证人是否撒谎以外，玩家还可以根据证人的神情来判断。证人撒谎或者有所隐瞒的话，表情会变得非常不自然。有些证人会特别“狡猾”，玩家可能需要将其“放置”一段时间后其表情才会发生变化，而这种变化一般都是非常明显的，证人会眼光游离或者出现各种小动作。如果有线索能直接揭穿证人谎言的话，直接按Y/△键可以Accuse，但很多情况下玩家并没有线索来证明他在撒谎，此时就可以按X/□键来Bad Cop从而恐吓一下证人。

如果真的不能确定该选择何种应对的话，还可以利用直觉点数“Intuition”来删掉一个“错误选择”。这个点数会在玩家每提升一个等级时获得一点，玩家每完成一次调查、审问或者案件都能获得一定的经验值，经验值达到一定程度后就能提升一级。这个点数最多只有5点，而且升到满级后就不能继续获得。



除开调查和审问部分，实际上本作的难度很低，大部分有玩过类似题材开放世界游戏的玩家应该很容易就能上手。下文流程攻略将会把重点放在全线索的收集以及审问部分，剩余的战斗、跟踪嫌疑人、赶路等流程将会省略不说。

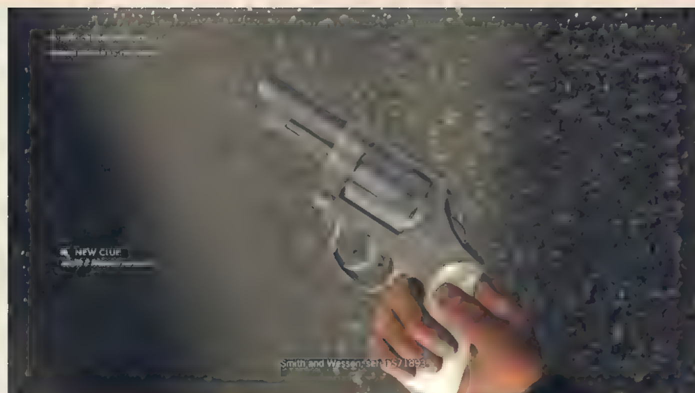
巡逻部门（Patrol）

巡逻部门的章节为教学关卡，难度很低而且没有评价系统，玩家随便玩玩熟悉一下游戏系统就可以了。惟一需要注意的是，在章节“Upon Reflection”中，有一张报纸需要玩家收集一下。

Upon Reflection

线索	位置
Bloodstain	灯光照着的门上，非常明显
Smith & Wesson revolver	看到带有血迹的门后，往左转然后上屋顶，找到凶器后继续调查可以发现其序列号以及剩余的子弹数
报纸1	卡车的旁边，一开始搭档还会在那附近逗留一会

之后在枪店的调查中玩家需要从顾客名单中找到“Errol Schroeder”。



Armed & Dangerous

战斗教学的一个关卡，拿出来单独讲的原因是在这个章节中玩家的初始装备为一把左轮手枪，这把武器整个游戏只会出现一次。章节开始后立即长按LB/L1键立即丢下霰弹枪然后用它来杀死一个敌人吧，这是解锁成就/奖杯“Roscoe and Friends”的必备条件之一。

Buyer Beware

线索	位置
Layaway Vouche	死者上衣左边的口袋
.32 Shell Casings	尸体附近的地上
FN Browning Handgun	尸体附近的垃圾桶里



审问：Clovis Galletta	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Layaway Vouche”
2	Bad Cop
3	Good Cop

审问：Edgar Kalou	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Suspect Positively Identified”
2	Bad Cop

交通部门（Traffic）

THE DRIVER'S SEAT

P.E. Freight Depot

线索	位置
Blood splashes	肇事车辆前面的挡风玻璃
Reciept for Live Hog	肇事车辆的车尾箱
Wallet	标记A的地面上
Glasses	同上
Bloody pipe	标记C的地面上



审问：Nate Wilkey	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop
4	Good Cop



Black Residence

线索	位置
Train ticket	睡房衣柜旁的行李箱
Glasses case	睡房的化妆台上
Concealed message	同上，旁边的照片后面
Cavanagh’s matchbook	饭厅的桌上
Instaheat flyer	厨房的桌上
Instaheat receipt	同上
Water heater	屋子外面
Swine blood	打电话给KGPL
报纸2	饭厅的桌上

审问：Margaret Black	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop
3	Good Cop
4	Good Cop
5	Accuse，出示线索“Concealed Message”（对应问题为“Photograph of……）
6	Good Cop

Cavanagh's Bar

审问：Frank Morgan	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Reciept for Live Hog”
2	Bad Cop

THE CONSUL'S CAR

Jacobs' Backyard

线索	位置
Missing License Plates	肇事车辆的车头
Missing Argentinean Flag	同上，调查车头的阿根廷国旗
Registration Slip	肇事车辆的驾驶席
Missing Wheel	肇事车辆丢失的车轮
Dewey Bros. Wrench	二垒附近的地上，肇事车辆附近
Valdez's Notebook	审问完Oswald Jacobs后调查其身后的椅子后获得



审问：Oswald Jacobs	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop
4	Bad Cop

Dewy Brothers Dealership

线索	位置
Missing Wrench	通过在车间解谜来获得

审问：William Dewey	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Valdez's Notebook”
2	Bad Cop
3	Bad Cop

Central Station

审问：Juan Francisco Valdez	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Valdez's Notebook”



Del Gado's Residence

线索	位置
Missing Argentinean Flag	客厅桌上的阿根廷国旗
Breakfast Plates	厨房的洲子上
Missing License Plates	从后门出去，后院的木屋里
Missing Wheel	同上，同一个房间里

审问：Anna Rodriguez	
问题	应对
1	Good Cop
2	Accuse，出示线索“Breakfast Plates”
3	Bad Cop

A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

Ray's Cafe

线索	位置
Wallet	被害者上衣的右口袋里
Insurance Letter	被害者上衣的左口袋里
Coroner's Report	和现场的验尸官对话
Bloody Knife	小巷的垃圾桶里，此线索和成就/奖杯“Stab-Rite”相关
Argument Overheard	审问Shannon Perry
Red Lincoln Continental	审问Shannon Perry
Lynch's Statement	审问Dudley Lynch
报纸3	酒吧的吧台上

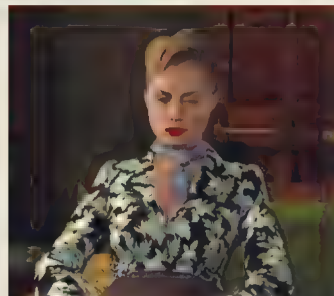

■Bloody Knife的位置。

审问：Shannon Perry	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop

审问：Dudley Lynch	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop
4	Bad Cop

Pattison Residence

审问：Lorna Pattison	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Insurance Letter”



A SLIP OF TONGUE

Stolen Vehicle Call

（注：在警察截停嫌疑人前先自行截停他可以解锁成就 / 奖杯“Nowhere In a Hurry”）

审问：Cliff Harrison	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop



Coombs Automotive Co.

审问：Richard Coombs	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop
3	Good Cop（这个问题需要在查看粉红色文件时再查看文件后面后才能询问）
4	Bad Cop
5	Bad Cop



打完电话后先前往 146 North Fremont Avenue，到达后能获得新线索“Fake Address”。

Central Station

审问：James Belasco	
问题	应对
1	Bad Cop
2	出示线索“Fake Address”
3	Bad Cop
4	Bad Cop

Western Union Office

审问：Jean Archer	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Stolen Auto Courier”
3	Bad Cop

Marquee Printing Company

审问：Gordon Leitvol	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Bad Cop

审问后调查账本，找到并指出 S.Bigelow 的名字。

58 Industrial Street

（注：枪战部分可以通过射击重物砸死敌人来解锁成就 / 奖杯“Chop Shop”）

线索	位置
Delivery Note	桌子上
Betting Slips	同上
Box of Pink Slips	Bigelow身后的桌子上

审问：Steven Bigelow	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Deliveries Ledger”

Marquee Printing Company

审问：Gordon Leitvol	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Betting slips”

THE FALLEN IDOL

Crash Site

线索	位置
Underwear	车尾箱上
Letter from Mother	同上，在钱包里
Prop Shrunken Head	和验尸官对话



审问：June Ballard	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Underwear”
3	Bad Cop
4	Bad Cop

到达医院后审问受害者前别忘了先调查一下床前的病人信息，这算作是一个线索“Evidence of abuse”。

审问：Jessica Hamilton	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Underwear”
2	Accuse，出示线索“Letter from Mother”
3	Bad Cop
4	Good Cop

Bishop’s Apartment

线索	位置
$20,000 Check	左边第一个房间的地上
Saddle	左边两个房间之间的马鞍
Movie Set Photograph	左边第二个房间里
Movie Set Replica	同上，上一个线索的右边
Prop Store Photograph	审问对象旁边的桌子上
Blackmail	通过审问获得

审问：Gloria Bishop	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop
4	Bad Cop

Silver Screen Props

线索	位置
Chloral Hydrate	后台右边的架子上
Prop Shrunken Head Molds	走出房间后左转，线索在桌子上
Empty Film Canister	调查镜子后走出房间，左转踢开垃圾桶旁木门找到暗室后，在暗室的桌子上能找到线索
Film Reel	同上
报纸4	线索“Prop Shrunken Head Molds”旁



审问：Marlon Hopgood	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Chloral Hydrate”
2	Good Cop
3	Accuse，出示线索“Empty Film Canister”
4	Accuse，出示线索“$20,000 Check”

谋杀部门（Homcide）

THE RED LIPSTICK MURDER

Crime Scene

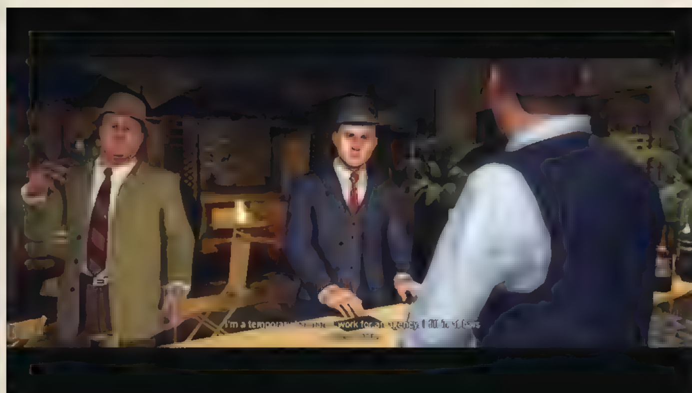
线索	位置
Writing on the Body	和验尸官对话
Blunt Force Trauma	查看死者的头部
Missing Jewelery	查看死者左手手指
Size 8 Shoe Prints	死者前的足印
Lipstick	死者右边的手提包里
Bamba Club lighter	在死者后方，玩家需要先将“地球仪”还原后才能获得线索





The Bamba Club

审问：Dick McColl	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Bad Cop



Henry Residence

线索	位置
Female Shoe	进屋后左转的地上
Forced Entry	查看破窗
Missing Jewelry	后面的屋子里的化妆台上放着一个蓝色的戒指盒，查看盒子
Marital Problems	离开屋子后，和显示为蓝点的女人对话
冰箱上的便利贴	实际上并不是一个线索，但调查后可以更新另一个线索
报纸5	屋子的地上

Jacob Henry’s Apartment

线索	位置
Size 11 shoes	进屋后左转进入第一个房间，调查行李箱里的鞋子
Death Thread Note	进屋后调查白纸，然后按照操作提示即可让文字显现

审问：Jacob Henry（审问嫌疑人分为两部分，前三条问题为第一部分，第一部分结束后出门打个电话并回到警局后开始第二部分。审问结束后不要定罪，先前往Mendez' s Apartment）	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Husband' s Alibi"
2	Good Cop
3	Accuse，出示线索"Death Threat Note"
4	Accuse，出示线索"Husband' s Alibi"
5	Good Cop
6	Accuse，出示线索"Marital Problems"
7	Good Cop

Mendez' s Apartment

线索	位置
Size 8 shoes	床的旁边
Used Lipstick	带血的盒子里
Socket Wrench	同上

THE GOLDEN BUTTERFLY

Crime Scene

线索	位置
Rope Pattern	受害人的脖子上
Missing Jewelry	受害人的双手（两只手都需要调查）
Small Men's Footprints	标记B所在的位置



Moller residence

线索	位置
Size Eight Work Boots	睡房里，窗台边的地上
Husband's Alibi	通过审问嫌疑人获得
Butterfly Broach	通过审问嫌疑人获得
Missing Jewelry	调查睡房的化妆桌能找到受害人丢失的珠宝
Bloody Boots	流程自动获得



审问：Michelle Moller	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop

审问：Hugo Moller	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Size Eight Work Boots"
2	Accuse，出示线索"Husband's Alibi"
3	Bad Cop
4	Good Cop（这条问题对应的是"Movements of Victim"，如果审问中没有出现的话直接无视即可）
5	Accuse，出示线索"Butterfly Broach"

接下来的流程会根据审问Hugo Moller结果的不同而发生变化，如果所有问题都出现并应对正确的话，玩家可以直接获得下一个调查地点"Belmont High School"，反之则需要去打个电话才能获得新线索并继续流程。而在前往下一个地点之前，先回Central Morgue一趟更新线索"Size Eight Work Boots"的情报。

Belmont High School

线索	位置
Rope	蓝色轿车的车尾箱中
Bloody Tire Iron	同上
Overalls	同上

最后的审问部分玩家除了需要找到"真凶"以外，还需要注意时间的消耗。在这里玩家如果无视主线而是去乱逛的话，有可能会降低评价。

审问：Eli Rooney	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop
4	Bad Cop

审问：Hugo Moller	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索"Bloody Tire Iron"
4	Accuse，出示线索"Overalls"

回去Eli Rooney处并指控他。指控Eli Rooney也是获得五星最高评价的必要条件之一，指控Hugo Moller的话最高评价会只有三星。

THE SILK STOCKING MURDER

Crime Scene

线索	位置
Bloodied Stocking	死者的左边
Blood Trail	死者的前方，沿途需要调查的点不止一个
Ladies Hat	以死者为起点，跟随血迹一路到垃圾桶
Personal Effects	继续沿着血迹走
Key	同上，在血迹旁的一条水管上，调查发光的地方
Dot Pattern Note	同上，在地面上
Library Card	同上，沿着血迹一路走到屋顶



除了以上的线索外，沿途还有不少线索需要调查。虽然是流程推进必须要调查的，但那些线索并不会算在收集内，玩家只要跟着血迹一路走到尽头，沿途注意观察即可。



Antonia's Residence

线索	位置
Attorney's Letter	床旁边的行李箱内
Charm Bracelet Photograph	洗手台的左边，照片还被上下颠倒了
Broken Window	调查破烂的窗户
Iron Picket	从窗户出去后找到

审问：Barbara Lapenti	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Broken Window”
4	Accuse，出示线索“Charm Bracelet Photograph”

El Dorado Bar

审问：Diego Agular	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop

Maldonado Residence

线索	位置
Bloodied Shirt	厨房的冰箱旁
Crate from Just Picked Fruit Market	同上
El Dorado Matchbook	同上
Husband's Alibi	盘问302房间的住客

Central Station

审问：Angel Maldonado	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Husband's Alibi”
2	Accuse，出示线索“Attorney's Letter”
3	Good Cop
4	Bad Cop

Just Picked Fruit Market

审问：Clem Feeney	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop

线索	位置
Bloody Scalpe	房间中的桌子上
Lock Box	从Dot Pattern Note可以得出密码253

THE WHITE SHOE SLAYING

Crime Scene

线索	位置
Time of Death	和验尸官对话
Tire Tracks	调查标记C
Boot prints	调查标记B
Laundry label	调查死者，查看死者的脖子



审问：Catherine Barton	
问题	应对
1	Good Cop

Superior Laundry Services

线索	位置
Laundry Ledger	找到“Green Silk Dress”

43 Emerald Street

线索	位置
Bow Rope	屋子外的船上
Matchbook	厨房外的桌子上，旁边还放着一盘国际象棋
Victim's Handbag	洗衣房的左边
Wet Jacket	挂在了洗衣房的右边
Muddy Boots	洗衣房出口附近

审问：Lars Taraldsen	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Bow Rope”
2	Bad Cop
3	Bad Cop
4	Accuse，出示线索“Wet Jacket”



Baron’s Bar

审问：Benny Cluff	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop

审问：Richard Bates	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop

接下来玩家需要按照指示去找一台指定的出租车。这部分流程玩家需要驾驶一辆警车（玩家的默认载具就是），而且找出租车的过程需要由玩家自己来驾驶。

Central Station

审问：James Jessop	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Bad Cop
4	Bad Cop

玩家接下来可以选择两个目的地，先选择“Bus Depot”。到达目的地后，和之前找出租车类似，玩家需要去找一辆公共汽车。不过实际上也不需要“找”，玩家只需要开着警笛然后沿着路线顺时针跑就可以了。

Hobo Camp

线索	位置
Bloodstained Rope Piece	房间里的床的旁边
Purse	同上，打开查看后可以发现另一个线索“Blue Crystal Ballroom Ticket”
报纸6	同上

审问：Stuart Ackerman	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Purse”

THE STUDIO SECRETARY MURDER



Pawnbroker

线索	位置
Pawned Rings	跟着流程来到当铺，然后调查两个戒指

Crime Scene

线索	位置
Handbag	死者旁边
Movie Lot Job	同上，手提包里
Upper Half of Torn Letter	同上
Vagrancy	调查死者的头部
Missing Ring	调查死者的右手
Time of Death	和验尸官对话

审问：John Ferdinand Jamison	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop

接下来有两个目的地可供玩家选择，先去 Levine’s Liquor Store。

Levine’s Liquor Store

线索	位置
Book	受害人的临时住处内
Liquor Purchase	同上
Bowling Pin	同上

审问：Robbins	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop
3	Bad Cop

Mensch's Bar

审问：Grosvenor McCaffrey	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Book”
3	Bad Cop（如果按照攻略先去Levine’s Liquor Store的话，这个问题不会出现）

McCaffrey's Apartment

线索	位置
Torn letter	房间左边的桌子上，旁边还有一本蓝色的书
Tire Iron	上一个线索的旁边，附近还有一件染血的衣服

Central Station

相比之前，这次审问玩家需要来回审问两个嫌疑人后才能得知真相。

审问：James Tiernan	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Victim Last Seen”
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Liquor Purchase”
4	Bad Cop

审问：Grosvenor McCaffrey	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Torn Letter”
2	Accuse，出示线索“Tiernan Accusation”

审问：James Tiernan	
问题	应对
5	Accuse，出示线索“McCaffrey’ s Accusation”

审问：Grosvenor McCaffrey	
问题	应对
3	Accuse，出示线索“ McCaffrey’ s Criminal Record”

审问结束后指认 Grosvenor McCaffrey 为凶手。

QUARTER MOON MURDERS

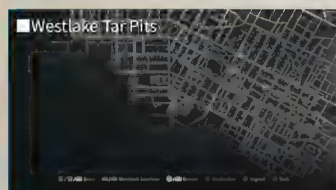
这个章节非常特殊，因为本章既没有线索需要玩家动手去找，也没有嫌疑人供玩家审问。玩家需要做的事情就是按照凶手的提示到达谜语指定的地点，然后找到线索以及通往下一个地点的谜语。大致流程如下：

谜题答案	流程要点
Pershing Square	无
Hall of Records	吊灯摇摆的方向和玩家推动摇杆的方向相反，到达最高点后就可以跳到对面了
Public Library	无
Westlake Tar Pits	小心不要掉下沥青池就可以了，仔细观察可以看到沥青池下的木板
LA County Art Museum	无
Intolerance Set	在木台上需要保持平衡一段时间，搭档把墙推下来后尽快离开木台即可











风化纠察部门（Vice）

THE BLACK CAESAR

Crime Scene

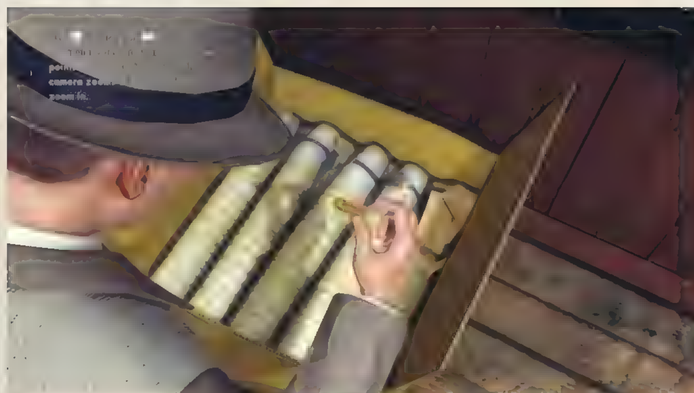


线索	位置
Numbers Slip	入口附近地面上的钱包里
Radio Station Note	受害人的钱包里
Strange Doodle	饭厅的圆桌上
Popcorn Cups with Morphine	厨房的柜台上，需要查看一下杯子才能获得
Morphine Syrettes	圆桌旁的地面上

Black Ceasar Food Hut

线索	位置
Morphine For Distribution	调查放在地上的纸箱
Numbers Racket	行李箱就放在地上，非常明显，打开后调查乐器部件然后拆开后获得
Blue Room Pass	同上
Distributor Identified	通过审问嫌疑人获得

审问：Fleetwood Morgan	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Morphine For Distribution”
2	Bad Cop



Jone’ s Booking Agency

线索	位置
Morphine Syrettes	调查收音机，按照“Radio Station Note”的提示将频率调至275 FM
Ramez Removals	同上，盖子上的标签
Finkelstein Identified	通过审问嫌疑人获得

审问：Jermaine Jones	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Distributor Identified”
3	Bad Cop

Numbers Operation

线索	位置
Red Slot	按照“Strange Doodle”的提示将老虎机的三个图案调至樱桃、铃铛、WIN即可，摇到想要的图案时按HOLD就可以保留，另外这个虽然需要玩家调查，但并不会被算在线索并显示在笔记本中
IOU Note	同上



审问：Merlon Ottie	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Finkelstein Identified”
2	Good Cop

Ramez Removals

线索	位置
报纸7	走进屋内后转左，在放着账本的桌子后面的那张桌子上

在这里玩家需要解开一个小谜题：利用起重机移走挡住仓库入口的重物。这里可以通过阴影来判断重物的落点，随便找一个不会碍着自己前进的地方放下就好。

REEFER MADNESS

Juan Garcia Cruz's Residence

这里的枪战部分直接绕到后门将敌人击毙可以获得成就 / 奖杯“Forcible Rear Entry”。最安全的路线就是直接左转到隔壁屋子然后翻木墙过去。

线索	位置
P.O.I.	分别调查Juan Garcia Cruz上衣右边口袋里的钱包
Juan's Silver Dollar	同行，上衣左边口袋
Masangkay	死者附近写着“Parnell's”的纸箱上，调查其他纸箱还可以获得新地点“Parnell's Soup Co.”
20th Century Market	这并不是一个线索，但调查睡房窗户旁的报纸可以得知另一个地点“20th Century Market”
Tijuana Dope Shipments	调查屋外储物室中间架子上左边数第二个罐头可以打开暗室，调查桌上的账本并选择“tijuana”
Soup Cans	暗室里还放着几个罐头，全部打开后可以获得成就/奖杯“Soup In The Pot”

接下来玩家可以选择是先前往“Parnell's Soup Co.”还是“20th Century Market”，选择前者是保证五星评价的必要条件，但会错过成就 / 奖杯“High Flyer”；后者则相反，可以获得成就 / 奖杯，但没有五星评价。以下流程将以五星评价为准。



Parnell's Soup Co.

线索	位置
New P.O.I.	和接待处的秘书对话
P.O.I.	调查职员名单，找到第二页的“Jorge Garcia Cruz”
Sergio's Silver Dollar	流程中自动获得

审问：Howard Parnell	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Bad Cop
4	Good Cop

调查账本，找出“20th Century Market”。

审问：Sergio Rojas	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Juan's Silver Dollar”

20th Century Market

审问：Airto Sanchez	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Juan's Silver Dollar”
2	Bad Cop
3	Good Cop

Parnell's Soup Co.

线索	位置
Ernesto's Silver Dollar	调查穿着粉色衣服的死者的左手
Boxed Marijuana Shipments	枪战结束后，调查搭档旁边的箱子
Jorge's Silver Dollar	二楼死者的衣服口袋里

流程结束后玩家需要把之前收集到的钱币组合成“MAS-ANG-KAY METALS”的字样，之后就可以前往最后一个目的地“Masangkay Metals”了。

THE SET UP

American Legion Boxing Stadium



线索	位置
Bookmaker’s Odds	调查嫌疑人的储物柜
报纸8	更衣室的其中一张桌子上

Hotel El Mar

线索	位置
Hotel ledger	在入住登记名单上寻找Winston Churchill的名字，这并不算是一个线索，但推进流程必须用到
Telegram	窗户旁边的地面上
Movie Ticket Stub	化妆台上，旁边还有一个心型巧克力
Bookmaker's Payouts	左边的床头柜上
Magazine Coupon	角落的桌子上，上面放着一本杂志，查看那本杂志

Aleve Motel

线索	位置
Bus Ticket	化妆台上
Cunard Ascania Postcard	同上

审问：Candy Edwards	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Magazine Coupon"
2	Accuse，出示线索"Bookmaker's Odds"
3	Bad Cop

Thifty Liquor

线索	位置
Bookie's Notepad	调查电话旁的便条

Examiner Drugstore

线索	位置
Yellow Cab Card	电话旁

Bus Depot

线索	位置
Revolver	钱包旁边，非常明显
Movie Ticket	钱包里

THE NAKED CITY

Crime Scene

线索	位置
Morphine Syrette	进入住宅楼后先不要急着上楼，楼梯前左边的垃圾桶里有一个线索
Possible Suicide	流程自动获得
Modeling Job	调查留声机旁边三张照片中中间那张
Black Sapphire Ring	调查死者的左手
Two Suspects	调查死者的右手和脖子
Men's Smoking Jacket	调查睡房里挂着的衣服
Sleeping Pills	床的前头
Benzedrine Prescription	床头柜处

全部线索调查一遍后就能获得成就／奖杯"A Good-Looking Corpse"



审问：Virginia Reynoldson	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Sleeping Pills"
2	Accuse，出示线索"Men's Smoking Jacket"
3	Bad Cop

Dr. Stoneman's Practice

审问：Dr. Stoneman	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Benzedrine Prescription"
2	Bad Cop



D'assine Dress Store

审问：Dress Store Owner	
问题	应对
1	Good Cop

审问：Heather Swanson	
问题	应对
1	Good Cop
2	Good Cop

Hollywood Police Station

审问：Henry Arnett	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索"Housekeeper's Statement"
3	Bad Cop

跟踪嫌疑人的过程中不被发现可以获得成就／奖杯"Fakeloo"。必须注意的是，如果失败的话玩家需要退回到菜单然后选择重来，直接选择重来即便成功也不会跳成就／奖杯。

回到警局后玩家需要对照失物清单，找到Faberge Gold Cigarette Case、Black Sapphire Ring、Silver Pill Box以及Pearl Ring后就可以继续流程了。

Everstrom Residence

审问：Mrs. Everstrom	
问题	应对
1	Accuse，出示线索"Faberge Gold Cigarette Case"
2	Good Cop

之后护送Heather Swanson而且没有对载具造成任何伤害的话就可以获得成就／奖杯"Chauffer Service"。

Arrnett' s Apartment

两个线索都放在了行李箱中，不会错过。

审问：Mr. Arnett	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Faberge Gold Cigarette Case “
2	Accuse，出示线索“Train Ticket”
3	Accuse，出示线索“Contraband List”

最后的追击犯人部分，将楼顶的 BROADWAY 霓虹灯的每个字母都打下来就可以解锁成就 / 奖杯“Give My Regards”。

MANIFEST DESTINY

The 111 club

线索	位置
Blue Room Pass	标记B放着一个行李箱，行李箱里有一个喇叭，将三个部件分别调查一次会触发机关，并得到新线索
Morphine	同上，另外标记C处受害人的上衣口袋里还有一个，两个都需要调查
Valor Cigarettes	调查完C受害人后，后面的房间还有一个箱子可以调查，旁边还放着一堆BAR机枪
Bars	同上



审问：The Hostess:	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop

The Blue Room

审问：Elsa Lichtmann	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop

The Mocambo Club

审问：Meyer Harris Cohen	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop

Hollywood Police station

线索	位置
Manifest	调查线索右边红圈圈出的地方
Stolen Bars	同上
Stolen Valors	同上

Stolen valors

线索	位置
Sniper's Notebook	天台枪手死者的上衣口袋里，旁边还放着一把BAR，别忘了调查

审问：Felix Alvarro	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Sniper's Notebook”

Hollywood Police Department

审问：Jack Kelso	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Good Cop
3	Good Cop
4	Bad Cop

Robert's Diner

线索	位置
Manifest Copy	其中一具死者的上衣右边口袋里
Shooter' s Noteboo	同上，但是是放在左边口袋里
报纸9	两具死者之间的地面上

Hollywood Post Office

线索	位置
Beckett' s Confession	调查死者
Business card	同上，调查死者的左手
Note	继续往前走会发现另一具死者，调查地面上的纸条

Hollywood Police Department

审问：Courtney Sheldon	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Note”
2	Accuse，出示线索“Beckett' s Confession”

纵火部门（Arson）

THE GAS MAN

Steffens House Fire

线索	位置
Heater Serviced by Ryan	被烧毁的屋子的烟囱附近

审问：Don Steffens	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop

Sawyer House Fire

线索	位置
Regulator Valve	屋前右边的角落里，是一根蓝色的水管状东西

Gulliver's Travel Agency

在目录上找到 Steffens 和 Sawyer 的名字后就可以继续流程了。

审问：John Cunningham	
问题	应对
1	Good Cop
2	Bad Cop

Fire Station No. 32

在实验中，玩家只需要先把气球放在右边，阀门放在中间，最后一个零件放在左边即可完成实验。



InstaHeat Factory

审问：Ivan Rasic	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Heater Serviced by Ryan”

线索	位置
Clemen’s Anarchist Pamphlet	分别调查三位嫌疑人的储物柜
Ryan’s Anarchist Pamphlet	同上
Mosquito Coils	同上

Clemen’s Worksite

审问：Walter Clemens	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Clemen’s Anarchist Pamphlet”

Wilshire Police Station

审问：Matthew Ryan	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Ryan’s Anarchist Pamphlet”
2	Accuse，出示线索“Ivan’s Statement”
3	Bad Cop
4	Accuse，出示线索“Ryan’s Criminal Record”

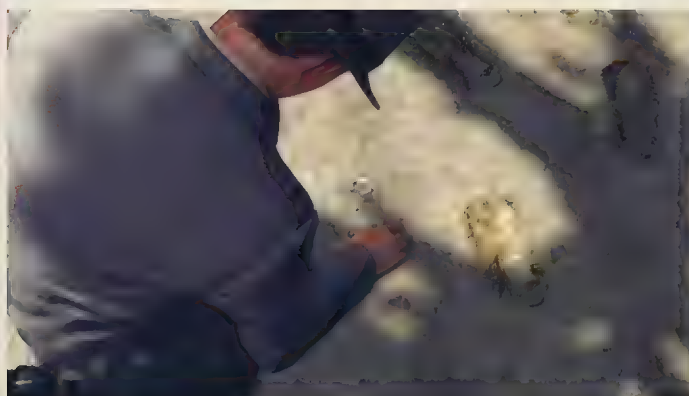
审问：Reginald Varley	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Heater Serviced by Varley”
2	Accuse，出示线索“Matthew Ryan’s Statement”
3	Accuse，出示线索“Mosquito coils”

审问结束后回到 Matthew Ryan 处并指控他为犯人。

A WALK IN ELYSIAN FIELDS

Morelli House Fire

线索	位置
Bodies Moved	调查标记A的死者
Family Photograp	死者旁边的地面上
Water Heater	屋子外面右边，标记C的地面上，附近还有报纸10
Boot Prints	隔壁邻居家院子的树下，马路附近
Cigarette Buts	同上
Weekend Away	和死者邻居Dudley Forman对话，对话前必须先把树下的两个线索都调查一遍
Origami Crane	同上，对话结束后
Elysian Fields Flyer	同上，将纸鹤拆开后获得
报纸10	参考线索“Water Heater”的位置



审问：Dudley Forman	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Bad Cop
4	Good Cop



Rancho Escondido

线索	位置
Poor Cement Quality	信箱附近，屋子残骸右边角落的墙上

Elysian Fields

审问：Leland Monroe	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Elysian Fields Flyers”
3	Bad Cop
4	Accuse，出示线索“Poor Cement Quality”

之后在工作人员名单上找到“Herbert Chapman”。

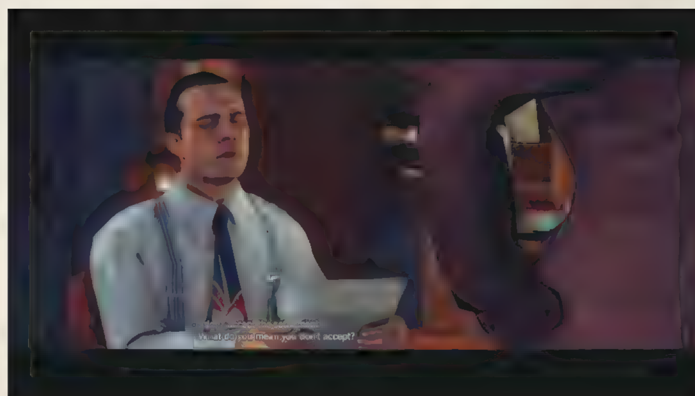
Chapman’ s apartment

线索	位置
Mosquito Coil	红色车的车尾箱里
.45 Caliber Bullets	同上

HOUSE OF STICKS

Jack Kelso’ s office

线索	位置
Settlement Letter	信件的最下方
Buchwalter Case File	拿到文件后翻页，然后调查文件的最下方



审问：Elsa Lichmann	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Good Cop

Elysian Fields Subdivision office

线索	位置
Cement Delivery Receipt	右边临时办公室的桌子上
Demolition order	同上，同一个房间的另一张桌子上
Company Memo	同上

Keystone Film Studios

线索	位置
Lumber Delivery Receipt	进去后先不要往前走，往右边走会发现一堆废木料，木料的上面
Inferior Quality Lumber	上一个线索的右边，另一堆废木料
Film Canister	回到正路往前走，左边的废弃播放室里
Film	同上，在行李箱里

接下来玩家需要调整影片的播放速度和对话音量来还原影片。

Demolished Elysian Fields House

线索	位置
Broken Wood	调查屋子废墟后面的废木头，将木头上的图案还原后就可以继续流程了。



关于逃离推土机追杀的部分，由于本作别扭的操作，因此和普通的战斗相比，这部分还是有那么一点难度的。要点只有一个，那就是在翻越障碍物逃跑的途中，每翻越一两个障碍物，就立即回头向推土机的驾驶席射击，不需要对准司机射，只需要往大概的位置射击就可以了。成功的话推土机会减速，此时玩家就可以趁机继续逃跑了。



A POLITE INVITATION

Curtis Benson’ s Apartment

线索	位置
Insurance Agreement	角落的桌子上
Share Certificates	Curtis Benson身后的玻璃桌上

审问：Curtis Benson	
问题	应对
1	Accuse，出示线索“Share Certificates”
2	Accuse，出示线索“Insurance Agreement”
3	Bad Cop



California Fire and Life

查看文件时，玩家需要指出屋子的（纬度）latitude、（经度）longitude和右边的 improved land value。

Hall of Records

在调查记录的流程中，玩家首先需要找到找到Subuiban Redevelopment Fund下的Courtney Sheldon的名字。然后按照NPC的提示，找到经纬度为34,04,29、118,17,58的屋子，并利用计算器算出1876988除以90000，得出20后再走到标记为字母“U”的书架并找到所需要的数据。



Leland Monroe's Mansion

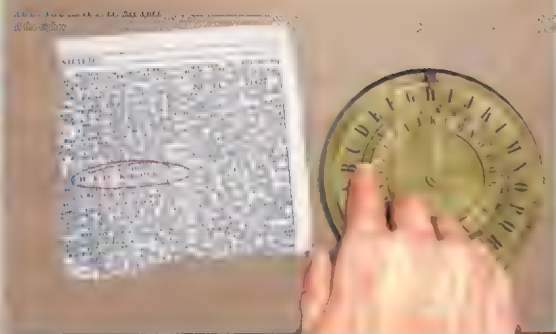
线索	位置
报纸11	玩家需要的线索都放在了保险柜里，另外在房间桌子后面的窗户旁还放着一张报纸，可别忘了。

NICHOLSON ELECTROPLATING

Blast Site

爆炸现场的位置可以通过天空的浓烟来判断，虽然剧情看起来很紧急，但实际上玩家还是可以慢悠悠地开过去的。建议小心驾驶，在前往现场的途中会遇到很多逃离现场的平民和平民车辆，撞得太厉害的话很可能会影响最高评价的获得。

线索	位置
Airplane Part	和NPC对话结束后继续前进，遇到分岔路后转右，很快就看到一个同僚。调查零件后将上下的字母对上后可以获得成就/奖杯“The Nose Knows”
Laundry Tag	回到分岔路路口，这回往另一条走。调查被烧毁的蓝色衣服
Espionage	继续往前走在尽头会发现一个被炸毁的储物柜，里面放着一个行李箱，打开行李箱后并调查以下线索
Spy Camera	同上
Gold Round Earring	同上
TOMOKO OKAMOTO的名片	同上



将密码盘外层的字母调成“H”，里层调成“K”，然后按照纸条上的字母即可得出明文“N VERMONT AVE”。

审问：Nicholson	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Accuse，出示线索“Spy Camera”
3	Bad Cop

Superior Laundry Services

在衣服清单中找到J2620，然后得出新嫌疑人的名字：Oscar Hangstrom。

Deciphered Address

线索	位置
尸体	屋子的冰箱里
Ring	调查死者的右手
Wristwatch	调查死者的左手
POI: John Doe	调查死者的头部
Tie Pin	火炉前的地面上
Microfilm	睡房的化妆台上

线索全部找到后可以解锁成绩/奖杯“Skeletons In The Icebox”。

Hughes Aircraft

线索	位置
Photograph	审问结束后转身来到二楼的办公室，那里有两张照片，都调查一次
Linseed Oil	调查飞机机头位置的三个油桶
Navigation Note	进入飞机后爬上二层，调查照片以及照片上的纸条
Bahamas	调查上一个线索后，使用同一个房间的电脑，将经度（Longitude）调到76.00，纬度（Latitude）调到24.15
Prop spinner	走出飞机，刚进机库转右会发现三个飞机引擎部件，打开后得到线索

审问：Vernon Mapes	
问题	应对
1	Bad Cop
2	Bad Cop
3	Accuse，出示线索“Prop Spinner”

回到警局后玩家需要调查几张照片，其中第二张照片对准无名氏的手上的戒指和腕表；第三章对准Vernon Mapes领带上的别针；第四张照片对准笔记；第五张照片对准照片上的两个人；第六张照片对准屋子的房间号。然后玩家需要还原一个化学实验，三瓶药剂混合起来就可以了。在离开前，别忘了查看一下刚才找到的Microfilm，可以得到新线索“Aluminum polishing patent”。



House in Photograph

这部分流程只需要调查地上的油罐、睡房里的护照以及飞机票就可以触发剧情，之后只要射击油罐即可逃出生天。成功追击嫌疑人到机场就可以获得成就 / 奖杯“Out Of The Frying Pan”。和之前一些成就 / 奖杯类似，一旦失败的话需要退出到主菜单后重试。

最后的枪战部分会依次来四台车，在司机下车前将其击毙，击毙两个司机后可以获得成就 / 奖杯“Bullet Proof Windshield”。

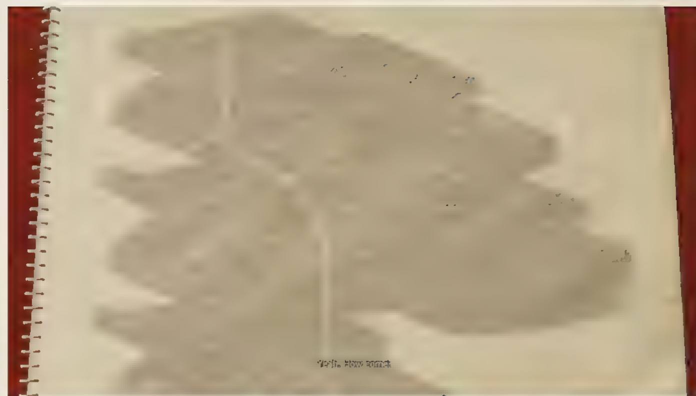
A DIFFERENT KIND OF WAR

Rapid Exterminators

线索	位置
报纸12	报纸就放在前台上，非常明显

Dr. Fontaine’s office

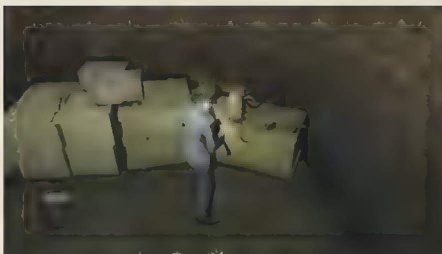
线索	位置
Morphine Cabinet	办公室门前的小房间里的药柜里
Fontaine’s Blackmail Papers	一进门后就往右走会发现一个文件，翻页后找到线索
Crystall Ball	死者附近的地上
Freeway Route	桌面上，需要用铅笔才能还原出笔迹
报纸13	桌面上，同时这也是本作最后一份报纸

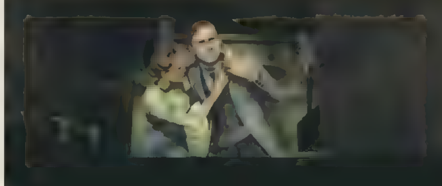


Rancho Rincon

线索	位置
Flamethrower	一进门右边的桌子上
Origami Crane	一个挂满纸鹤的房间里，桌面上
Photographs of Okinawa	同上，最后调查一下桌面上方的平面图触发剧情

最后的战斗和本作其他的战斗一样，只要按部就班躲在掩体后消灭敌人然后慢慢推进即可。值得注意的是，这部分流程中玩家可以获得特殊武器喷火器，这也是本作中惟一一次可以让玩家使用这把武器。要想解锁成就 / 奖杯“Roscoe And Friends”的玩家可别错过了。





全收集位置

载具列表

除了稀有载具以外，本作中所有载具的位置随机性其实都很强，下表列出的区域只是一个大概区域而已。另外，强烈建议玩家在通关后再对照表格查漏补缺，平时推进流程时注意把停车场或者场景里停着的车都上一次就可以了。

关于收集载具有一个原理不明但确实有效的方法，那就是在菜单中选择“EXTRAS”然后选择“VEHICLE SHOWROOM”，将光标移到没有找到的载具，然后连点两下退出键回到菜单，选择 CASES—HOMICIDE FREE ROAM，然后玩家开始的地点附近很大几率会刷出一辆。这一辆载具有可能是 NPC 驾驶着，也有可能直接停在对面的停车场里。值得注意的是，这个方法对最后两类载具无效，另外貌似对所有名字带有 Custom 的也无效。这个方法建议玩家在最后只缺几辆时使用。



2-Door Vehicles

载具	位置
Buick Business Coupe	Westlake
Buick Coupe	Downtown、Central
Buick Eight Convertible	Wilshire
Buick Eight Coupe	Downtown、Central
Buick 2DR Sedanette	Wilshire
Chevrolet Fleetmaster 2DR	Hollywood
Chevrolet Styleline	Downtown、Central
Chrysler Town and Country	Hollywood
Cord Hardtop	Hollywood
Buick Custom	Hollywood
Ford Convertible	Hollywood
Ford Custom	Central
Packard Custom	Wilshire
DeSoto 2DR Custom	Westlake
Ford 2DR	Westlake
Ford Business Coupe	Westlake
Ford Tudor Convertible	Wilshire
Ford V8 Sedan	Downtown、Central
LaSalle V8 Sedan	Westlake
Lincoln Continental Coupe	Wilshire
Nash Super 600	Downtown、Central
Packard Clipper Eight	Downtown、Central
Packard Clipper Six	Wilshire
Pontiac Torpedo Six	Westlake、Hollywood
Studebaker Commander	Westlake

4-Door vehicles

载具	位置
Cadillac LaSalle Series 50	Westlake、East Downtown
Cadillac Series 61 Touring Sedan	Wilshire
Cadillac Series 61	Westlake
Cadillac Series 75 Limousine	Hollywood
Chevrolet Sedan	East Downtown
Plymouth P5	East Downtown
Chrysler Airflow	Downtown、Central
DeSoto Custom Suburban	Downtown、Central
Hudson Super Six	Downtown、Central
International D Series Sedan	East Downtown
Frazer Manhattan	Downtown、Central
Lincoln Zephyr Touring	Westlake
Oldsmobile Hydramatic 88	Downtown、Central
Oldsmobile Sedan	Hollywood
Packard Clipper Eight	Downtown、Central
Plymouth Sedan	East Downtown East Downtown
Plymouth Special Deluxe Six	Wilshire
Pontiac Sedan Six	Downtown、Central
Willys Overland	Downtown、Central

Sports

载具	位置
Cadillac V16 Convertible	Hollywood
Chevrolet Fleetmaster Convertible	Hollywood
Mercury Custom	East Downtown East Downtown
Ford DeLuxe Convertible	Hollywood Westlake
Lincoln Continental Convertible	Hollywood
Lincoln Model K Convertible Roadster	Wilshire
Nash La Fayette Convertible	Hollywood
Oldsmobile S98 Convertible	Wilshire

Service

载具	位置
International KB8 (Polar Bear Ice Truck)	East Downtown
Chevrolet Pickup	Westlake
Chevrolet Van	Westlake
Chevrolet Civilian Van	Downtown、Central
Chevrolet Pickup 2	Downtown、Central
GMC Pickup	Downtown、Central
Nash Deluxe 600 Army	South Hollywood.
American LaFrance Fire Truck	Wilshire
Buick Ambulance	Central
Chevrolet Tow Truck	Wilshire
DeSoto Custom Suburban Taxi	Downtown、Central
Dodge Fuel Truck	Wilshire
Ford Ambulance	Central
International Metro KB1M	Wilshire
International KB5	Hollywood
International D Series	Central
Heil Colecto-Pak	Central
International KB8	East Downtown
International KB6	East Downtown





Police

（这部分载具全都是玩家的载具，或者会在案发现场中出现）

载具	位置
Buick Super	无
Cadillac Series 62 Convertible	无
Chevrolet Fleetmaster 2DR	无
Chevrolet Coroner's Van	无
Ford Police Special	无
Hudson Commodore	无
International Police Wagon	仅会在在纵火部门的街头犯罪案件“Bus Stop Shooting”会出现
Nash Super 600	无
Studebaker Commander	无



其他收集

小说（全8本）

What's In A Name?



区域：Hollywood



Hollywood Police Station的二楼阳台的桌子上。

Post-War Boom



区域：Hollywood



在一张野餐桌上。

Black Dahlia & White Rose



区域：Hollywood

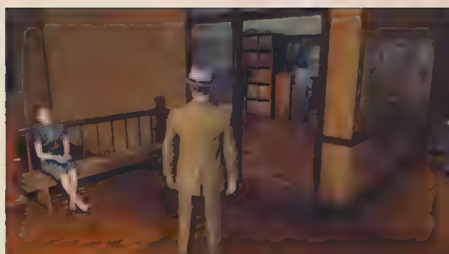


同样也是在一张野餐桌上。

Hell of an Affair

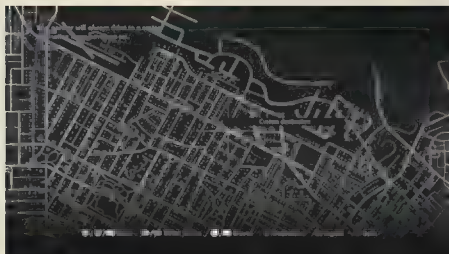


区域：Wilshere



Wilshere Police Station二楼，到二楼后立即左转的办公室里。

See The Woman

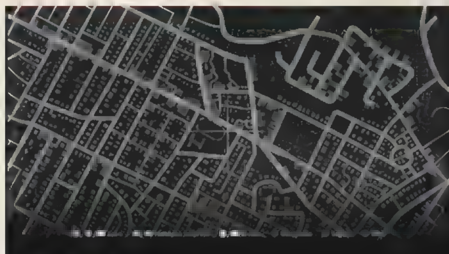


区域：Wilshere



公共汽车总站的餐厅桌子上。

School For Murder

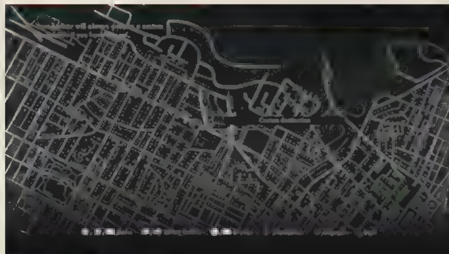


区域：Wilshere



从楼梯上去进入运动场后，面对入口的观众席上。

Naked Angel



区域：Wilshere



Reggie's餐厅的桌上。

The Girl



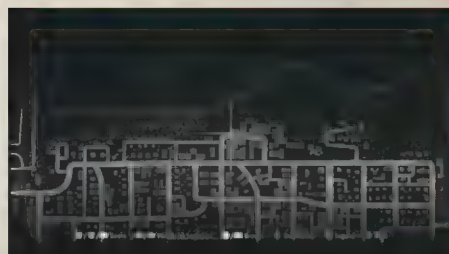
区域：Central



Eagles Gun Store地下的靶场里，面对靶子的方向。

唱片（全20张）

唱片1



区域：Hollywood



餐厅里的点唱机旁边。

唱片2

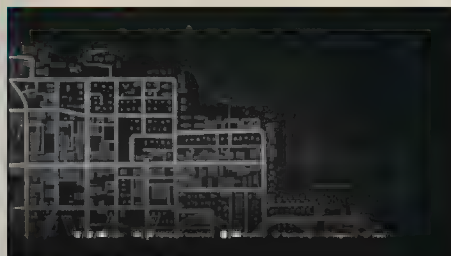


区域： Hollywood



Blur Room Jazz内部，面对舞台方向，最后面左边的餐桌旁。

唱片3



区域： Hollywood



大屋的正门前。

唱片4



区域： Wilshere



背对马路方向，工地内部的右边。

唱片5



区域： Wilshere



Joe's Diner里，点唱机的旁边。

唱片6



区域： Wilshere



Just Picked Market，从图中的入口进去，右边花盆的后边。

唱片7



区域： Wilshere



蓝色屋子后面的地上。

唱片8

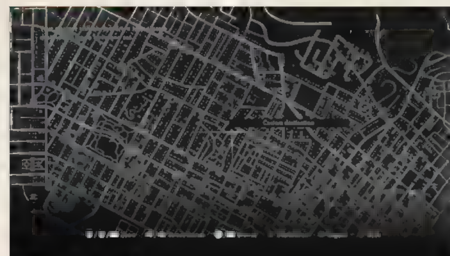


区域： Wilshere



背对马路方向一路往前走，穿过一件屋子的后院到达后面屋子后，院子里的小木屋里。

唱片9



区域：Central



餐厅内部的点唱机旁边。

唱片10

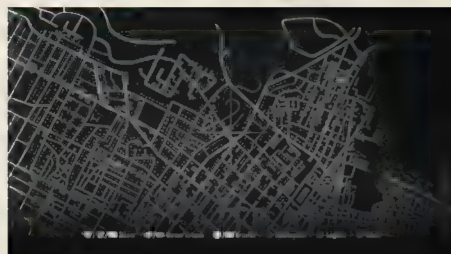


区域：Central

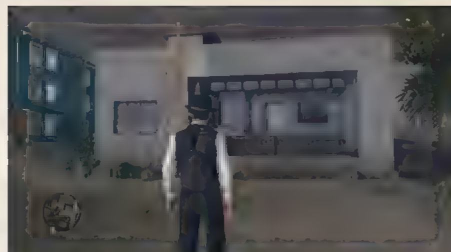


唐人街入口的舞台上。

唱片11

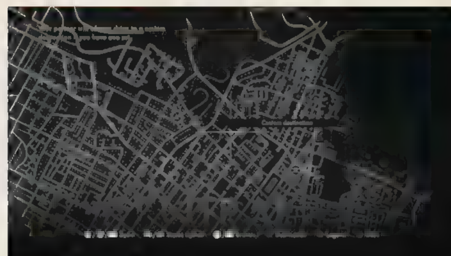


区域：Central



下车后，附近马路旁有一个仓库，仓库后面的货物起落点里。

唱片12



区域：Central



贫民窟入口附近的木屋中，木屋里还有一张床。

唱片13



区域：Central



Barter & Sons左边的巷子，走进去后有一条往上的楼梯，上去后就能看到一个红色垃圾桶，垃圾桶的旁边。

唱片14

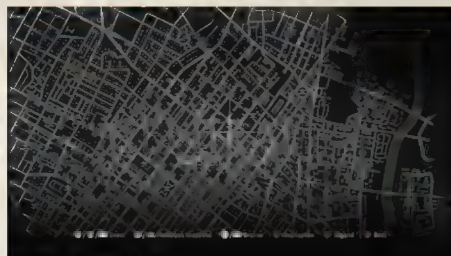


区域：Central



Central Police Station地下一层，Technical Services里的一个纸箱上。

唱片15



区域：Central



Mirror Press餐馆，进去后左边最后一张桌子上。

唱片16

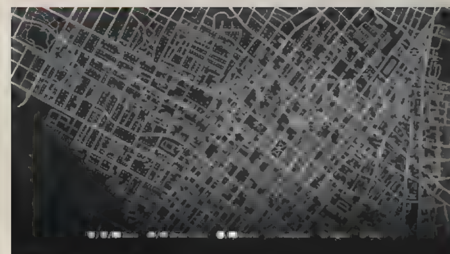


区域：Central



Cavanagh's bar香烟机的旁边，进门右转就是。

唱片17

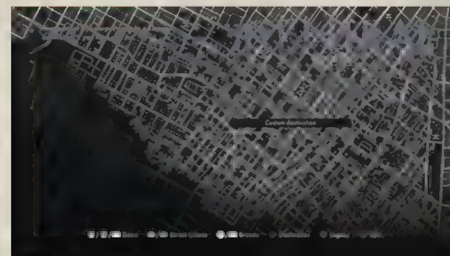


区域：Central



Southern Fried Chicken里面的点唱机旁边。

唱片18



区域：Central

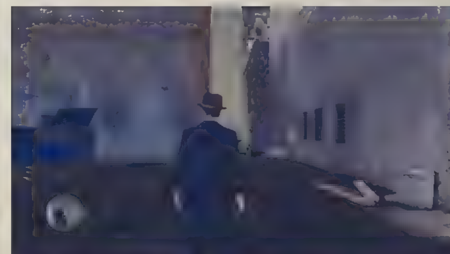


Uncle Sam's Army Surplus的柜台上。

唱片19

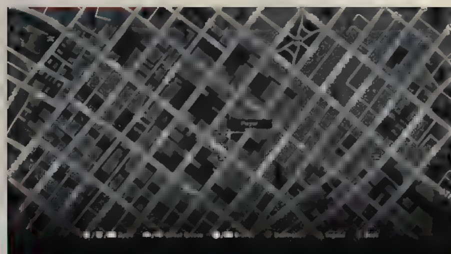


区域：Central



从后面的停车场进去，从图中的巷子进去并转右，唱片在过道的纸箱上。

唱片20



区域：Central



找到图中的招牌，然后开车撞开旁边的铁丝门进去。

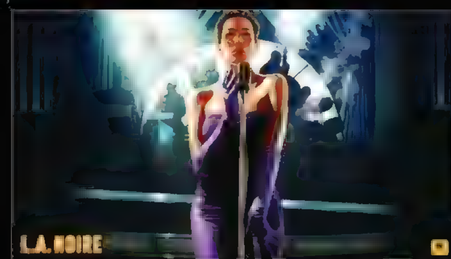


找到图中的楼梯后上去最顶层就能找到最后一张唱片。









全成就/白金指南

综述

XOne版

成就总数	1500点/62个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	约50小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

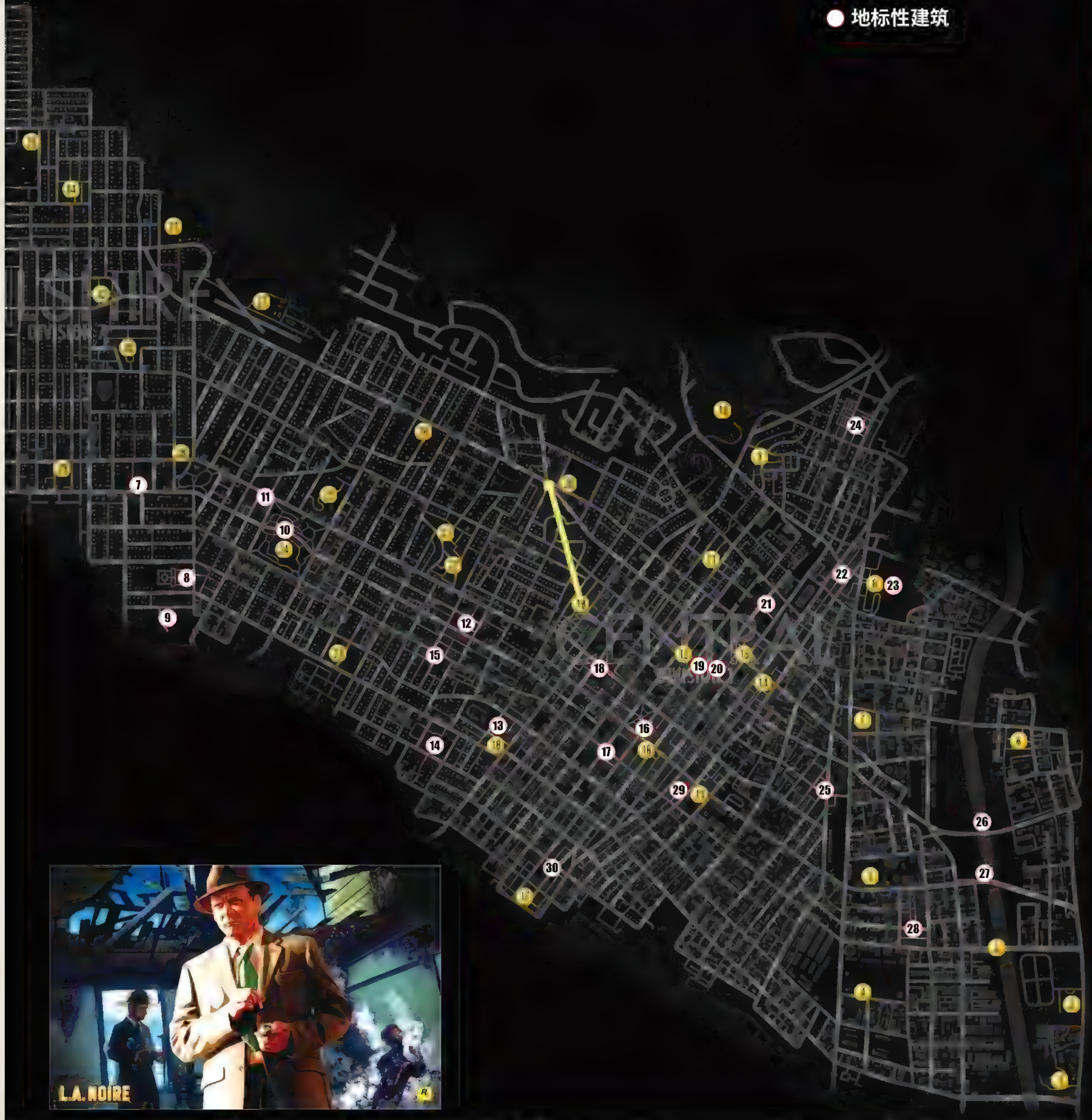
PS4版

本体	
奖杯总数	41
铜杯	26
银杯	10
金杯	4
白金	1

DLC

铜杯	18
金杯	4

从技术含量的角度来看，本作的全成就/白金非常简单，玩家基本上只要按着流程攻略走就可以搞定游戏中的大部分成就/奖杯，其余除收集外的大部分成就/奖杯也会在流程中自然解锁，收集类奖杯则可以直接通过查看地图按图索骥即可。值得注意的是，虽然和原版相比，《黑色洛城》的重制版只多了DLC《New Collections》的两个成就/奖杯，但其中一些成就/奖杯的取得条件实际上发生了变化。其中包括要求全案件最高评价的“Shamus To The Stars”以及游戏100%完成率的“The City Of The Angels”，前者除了原来主线的案件以外，还包括了DLC里的全部案件，而后者则将DLC中新增的28个收集也计算在了完成率当中，玩家必须完成DLC的收集才可以100%完成率。


L.A. NOIRE
电影胶片
地标性建筑
CENTRAL
L.A. NOIRE

全成就/白金路线

1. 按照上文的流程攻略打通一次游戏，为了保证最高评价，除了流程强制玩家驾驶，否则全程驾驶部分全部交给搭档或者自动驾驶。

2. 如果通关后有章节没有达到五星评价的话，通过重玩章节来补全。

3. 完成剩余的收集部分，其中包括：

金色电影胶片：50

街头犯罪案件：40

载具：85

地标性建筑：30

报纸：13

小说：8

唱片：20

在完成全收集的过程中，游戏完成率也会自然达到 100%。

4. 查漏补缺完成剩余的成就 / 奖杯，直到获得全成就 / 全奖杯 / 白金。

Platinum Trophy

解锁条件 收集到除DLC奖杯以外的所有奖杯。

Police Academy 15点/

解锁条件 完成所有巡逻部门的案件。

获取方法 剧情相关，不会错过。

Paved With Good Intentions 15点/

解锁条件 完成所有交通部门的案件。

获取方法 剧情相关，不会错过。

The Simple Art Of Murder 15点/

解锁条件 完成所有谋杀部门的案件。

获取方法 剧情相关，不会错过。

No Rest For The Wicked 15点/

解锁条件 完成所有风化纠察部门的案件。

获取方法 剧情相关，不会错过。

Moth To A Flame 70点/

解锁条件 完成所有纵火部门的案件。

获取方法 剧情相关，不会错过。

A Cop On Every Corner 15点/

解锁条件 完成一个街头犯罪案件。

Johnny On The Spot 30点/

解锁条件 完成20个街头犯罪案件。

The Long Arm Of The Law 30点/

解锁条件 完成所有街头犯罪案件。

获取方法 街头案件会在玩家探索城市的过程中遇到警方电台呼应，玩家只要应答然后前往事发现场解决案件即可。这个成就/奖杯可以通过在重玩菜单选择相应的部门然后选择“The Street Of LA”来补完，街头犯罪案件的触发是根据玩家部门以及时间来决定的，和玩家距离案发现场的距离没有关系。全街头犯罪案件以及其触发的时间段如下：

Traffic Desk（交通部门，总共12个案件）

Boxing Clever	21:00-04:00
Cosmic Rays	21:00-04:00
Masked Gunman	21:00-04:00
Shoo-shoo Bandits	21:00-04:00
Gangfight	21:00-04:00
Amateur Hour	20:00-04:00
Death From above	20:00-04:00
Theater Robbery	19:15-21:00
Pawnshop Holdup	08:00-16:00
Hotel Bandits	08:00-16:00
Army Surplus	08:00-16:00
Hung out to dry	20:00-04:00

Homicide Desk（谋杀部门，总共13个案件）

Vengeful Ex	08:30-18:00
Death plunge	08:30-18:00
Canned fish	19:00-19:30
Would be Robber	08:30-18:00
Running battle	08:00-19:00
Bank Job	19:00-19:30
Unsuccessful Holdup	08:00-16:00
Cop killer Shot	08:00-16:00
Honey Boy	08:00-16:00
Misunderstanding	08:00-16:00
Thicker Than water	07:00-19:00
Killer Bandits	08:00-16:00
Bowling Lane Robbery	08:00-16:00

Vice Desk（风化纠察部门，总共10个案件）

Commies	08:00-16:00
Fatal Plunge	08:00-16:00
Against the Odds	08:00-16:00
Daylight robbery	08:00-16:00
The Blue Line	08:00-16:00
Zoot Suit Robber	19:00-07:00
The badger Game	19:00-07:00
Camera Obscura	19:00-07:00
Secret Keepers	08:30-17:40
Bad date	21:00-05:00

Arson Desk（纵火部门，总共5个案件）

Accident Prone	19:00-07:00
Paper Sack Holdup	19:00-07:00
Cafe Holdup	08:00-18:00
Bus stop shooting	08:00-16:00
Hot property	08:00-16:00

在“The Street Of LA”中，所有玩家未完成和已经完成的街头犯罪案件都会全部显示在地图上，其中红色为未完成，黑色为已完成。如果玩家当前时间段不对的话，只要退到菜单重进游戏即可重置时间。完成一个部门的全部街头犯罪案件后屏幕左上方会蹦出提示提醒玩家。



The City Of The Angels 80点/

解锁条件 达成100%的游戏完成度。

获取方法 要想达成100%完成率，玩家需要做的事情有：

1. 通关
2. 完成全部街头犯罪（40）
3. 收集全载具（95）
4. 找到全部地标性建筑（30）
5. 全收集（包括 DLC，78）
6. 全报纸（13）

The Up And Up 30点/

解锁条件 在一个主线案件中达成五星评价。

Shamus To The Stars 80点/

解锁条件 在所有主线案件中达成五星评价。

获取方法 正如上文所说的一样，这里的“主线案件”包括了原版的所有DLC案件。影响案件评价的要素有以下三点：1.审问正确率；2.线索是否全部收集完毕；3.造成的社会财物损失（其中包括公共设施、载具以及平民伤亡）。达成也是非常简单，对着上文流程攻略玩，然后开车赶路全交给搭档或者系统就好。

The Brass 30点/

解锁条件 达到最高等级。

获取方法 基本算是个送的成就/奖杯，按着攻略玩的很快就能达到最高等级。

Not So Hasty 15点

解锁条件 以探员或者调查员的身分利用威吓射击制止一名嫌疑犯逃跑。

获取方法 在一些追捕嫌疑人的流程中，玩家可以通过持续瞄准嫌疑人来制止他逃跑。有很多案件有这种机会，笔者推荐Vice部门的街头犯罪案件“Daylight robbery”。

Asphalt Jungle 15点

解锁条件 以探员或者调查员的身分利用擒抱制止一名嫌疑犯逃跑。

获取方法 追上嫌疑人后屏幕会出现提示，此时连点A/×键就可以追上并擒抱住嫌疑人。

Traffic Stop 15点

解锁条件 协助搭档射击嫌疑犯车辆的轮胎来制止嫌疑犯逃跑。

获取方法 在一些飞车追逐的流程中，玩家的搭档会提醒玩家，此时只要将车开到嫌疑人车辆的左边，搭档就会探出头来射击嫌疑人车辆的轮胎，玩家只需要保持车辆平稳前进即可。

The Straight Dope 15点

解锁条件 以探员或者调查员的身分利用线索揭穿证人的谎言。

One For The File 15点

解锁条件 以探员或者调查员的身分找到并调查一个线索。

获取方法 有一些线索是可以通过调查找到更多信息，此时转动右摇杆查看线索即可。

Golden Boy 15点

解锁条件 以探员或者调查员的身分找到一个案件里所有的线索。

The Plot Thickens 15点

解锁条件 找到并揭开一个谜题。

Stab-Rite 15点

解锁条件 在“Ray's Cafe”里，在第一次到达案发现场时就找到带血迹的小刀。

Round Heels 15点

解锁条件 在“Bamba Club”里，通过审问Dick McColl得到Celine Henry男伴的车牌号码。

The Fighting Sixth 15点

解锁条件 在巴士遭到射击的现场里，说服Felix Alvarro供出劫案中的海军同伙。

Huckster 15点

解锁条件 在“Elysian Fields”与Leland Monroe的对话中成功反驳他。

获取方法 只要按着攻略玩就不可能错过以上这些成就/奖杯。

Lead Foot 15点

解锁条件 以时速80英里的车速行驶10秒以上。

获取方法 游戏中的大部分载具，其中包括你调查案件时驾驶的那台车，时速都可以轻松超越80英里，玩家所需要做的事情就是找一条大直路，然后开着警笛随心所欲一路飞奔就可以了。

Miles On The Clock 15点

解锁条件 驾驶车辆路程超过194.7英里。

获取方法 这个成就/将别会在玩家后期补收集的时候不知不觉就解锁掉。至于为什么是194.7英里，那是因为1947年是洛杉矶历史以来犯罪率最高的一年。

Wooden Overcoats 30点

解锁条件 爆头击杀30个坏人。

Dead Men Are Heavier 15点

解锁条件 利用射击杀死100个坏人。

Roscoe And Friends 15点

解锁条件 利用每一种武器至少杀死1个坏人。

获取方法 本作的所有武器包括以下这些：



1.巡逻部门的左轮小手枪：在一开始的银行劫案“Armed and Dangerous”中，枪战开始后立即丢下手里的霰弹枪（长按LB/L1丢下当前武器）。

2.手枪：本作中共有两把手枪：主角Phelp的.45柯尔特和后期另一个可操纵角色Jack的FN勃朗宁，两把都要用一次。

3.M1格兰德：步枪，很多枪战中都能直接捡到一把。

4.汤姆森冲锋枪：本作中的汤姆森冲锋枪有正常长型弹匣和鼓状型弹匣两种，算作是两种武器。前者非常常见，后者相对稀有，但可以通过打开警车车尾箱（按A/×键）随机找到一把。

5.喷火器：最终章“A Different Kind of War”可以找到一把。

Magpie 80点

解锁条件 找到并查看总数95%的线索。

The Shadow 15点

解锁条件 成功跟踪嫌疑犯并不被他发现。

The Third Degree 30点

解锁条件 在一个案件里完全正确地完成一个案件里的所有审问。

The Hunch 30点

解锁条件 在一次审问中使用四个直觉点数并作出正确的选择。

获取方法 直觉点数会在玩家升级的时候获得一点，用处是用来删除审问中的一个不正确选项。积累四个直觉点数后，找到一个带至少4个问题的审问然后全部用上就可以了。

Star Map 15点

解锁条件 找到所有地标性建筑。

获取方法 玩家只要靠近一个地标性建筑就算是找到，具体位置可以参考上文地图部分。

Public Menace 30点

解锁条件 在一个案件里造成价值超过47000美元的财物损失。

获取方法 和不造成损失相比，造成价值超过47000美元的损失反而更加困难。必须要注意的一点是，在造成47000美元的过程中，玩家不能死，要不然损失是会重新计算的。要想造成47000美元的损失，除了老老实实地撞上几小时以外，还有两个比较快捷的方法：

1. 利用稀有车辆（Rare Vehicles）来达成，除了因为这些载具大多价值不菲以外，这些载具还会在玩家离开车库的一瞬间在车库里重新刷新一台出来，刷起来会非常方便。和其他同类游戏不一样的是，本作的车是不会撞到冒烟爆炸的，只会撞毁不能再驾驶而已。玩家可以通过观察搭档来判断载具状况，只要搭档下车，载具就宣布报废，之后只要回到车库然后重复撞就可以了。笔者推荐 Phantom Corsair，原因也很简单，因为它贵，只要撞个 6 台就可以保证达成 47000 美元。

2. 利用消防车去撞加油站，消防车可以在消防站轻松找到，而消防站就在好莱坞的 Ad Vice police station 警局附近，非常容易找到。撞加油站时只要保证是倒车用车尾撞就可以了，不要直接用车头撞加油站，这样做是会死的（至于用车尾撞为什么就不死，我只能说大概这就是游戏吧）。重复撞个 6 次就能达成目标金额。

达成后别忘了完成案件，要不然是不算数。最后一个案件“A Different Kind of War”由于没有

特别策划 霸占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

评价系统，一开始的巡逻部门也是一样，自然也不会计算玩家所造成的损失。因此完成它们并不能解锁这个成就 / 奖杯。

The Moose 15点/

解锁条件 在跟踪Candy Edwards的过程中全程不使用伪装或者掩体。

获取方法 其实就是全程不按RB/R1键，最简单的方法就是全程保持远距离，只要保证目标在视线范围以内即可，适当的背板可以提高成功率。另外失败后玩家需要退回到菜单然后重来，直接选择重来是不能解锁成就/奖杯的。

Keep A Lid On 15点/

解锁条件 以探员或者调查员的身分在一次格斗中不要被对手打落自己的帽子。

获取方法 要求玩家在几乎无伤的情况下击倒对手，对自己技术没信心的玩家可以全程保持格挡状态（B/〇键），只有在对手出拳后才用轻拳（A/×键）蹭一下，反击时机把握好还能发动威力巨大的反击拳。

Auto Enthusiast 15点/

解锁条件 驾驶5辆不同的车。

Auto Collector 15点/

解锁条件 驾驶40辆不同的车。

Auto Fanatic 30点/

解锁条件 开过城市里的每一种车。

获取方法 只要玩家打开车门坐上去就算是“开过”，连引擎都不需要发动一下。具体载具清单以及位置可参考上文载具列表部分，而自己的进度则可以通过选择主菜单的Extra来查看。

Hollywoodland 30点/

解锁条件 发现并查看所有的金色电影胶片。

DLC案件 A Slip of the Tongue

The Printer's Devil 20点/

解锁条件 完成案件。

Racing For Pinks 20点/

解锁条件 找到并调查所有的解雇通知。

Femme Imbecile 20点/

解锁条件 无失误地完成对Jean Archer的审问。

Chop Shop 20点/

解锁条件 在工场的枪战中，利用挂在高处的重物砸死一个敌人。

获取方法 仔细观察场景可以发现一个挂在高处的重物，看准时机射击重物然后利用它砸死敌人即可。

Nowhere In A Hurry 20点/

解锁条件 在其他警察截停Cliff Harrison之前成功截停他。

DLC案件 The Naked City

Eight Million Stories 20点/

解锁条件 完成案件。

A Good-Looking Corpse 20点/

解锁条件 找到Julia Randall住处中的所有麻药。

Fakeloo 20点/

解锁条件 在不被发现的情况下成功跟踪Henry Arnett。

获取方法 失败后直接退出到菜单然后重来，直接选择重来即便成功也不会解锁成就/奖杯。

Chauffeur Service 20点/

解锁条件 护送Heather Swanson的过程中不对自己的车辆造成任何伤害。

获取方法 开慢点然后遵守交通规则就可以了，另外尽量选择大直路。

Give My Regards 20点/

解锁条件 将天台里Broadway招牌的每个字母都打下来。

获取方法 时间非常充裕，无视嫌疑人优先把字母都打下来即可。

DLC案件 Nicholson Electroplating

The Big Unfriendly 20点/

解锁条件 完成案件。

The Nose Knows 20点/

解锁条件 找到并查看案发现场的线索“prop spinner”。

Skeletons In The Icebox 20点/

解锁条件 找到并查看Okamoto住宅中的所有线索。

Bulletproof Windshield 20点/

解锁条件 在机场的枪战中，在敌人下车前击杀至少两个驾驶员。

获取方法 车辆一共有3台，其中前方2台，后方1台，车辆会在小雷达上以红色显示。适当的背板并提前瞄准是解锁这个成就/奖杯的关键。另外，直接冲到车辆的停下位置前可以让玩家更快更准地瞄准司机。





Out Of The Frying Pan 20点/

解锁条件 追上Vernon Mapes。

DLC案件 Reefer Madness

Every Herb Bearing Seed 20点/

解锁条件 完成案件。

Spare A Dime 20点/

解锁条件 完成银币的谜题。

Soup In The Pot 20点/

解锁条件 在Juan Garcia Cruz的储物间里，打开所有的罐头。

High Flyer 20点/

解锁条件 在Juan Garcia Cruz的家中找到宣传单并直接前往20th Century Market。

获取方法 具体方法可参考上文流程攻略，值得注意的是，这个成就/奖杯的获得是与五星评价有冲突的。

Forcible Rear Entry 20点/

解锁条件 从后门进入Juan Garcia Cruz的家中并击杀敌人。

获取方法 在一开始的枪战中，绕到后门然后再开战就可以了。另外由于本作那蹩脚的操作手感，进入室内后请不要急着进入掩体，直接举枪瞄准并利用卡视角的方法击杀敌人会更加安全。

DLC New Collections

You Found My Tune! 50点/

解锁条件 找到所有唱片。

Well Read Individual 50点/

解锁条件 找到所有小说。

CALL OF DUTY WWII

时隔[illegible]年，系列终于正式回归二战，不光是战役回归二战，就连多人联机和丧尸模式也一并回归，对于过去[illegible]年从现代奋战到未来的玩家来说，这真是一件值得高兴的事情。本作由大锤开发，但无论战役还是丧尸都与大锤过去的风格大相径庭，多人联机加入了《守望先锋》式的推车玩法，让玩家也倍感新鲜。本次专辑的内容将详细介绍三大模式，后续的 DLC 我们将预定会推出相关介绍，敬请期待！

本文对应游戏版本：1.04　对应语言：简体中文

文 纱迦/稀饭　美编 Juxi

PS4　XOne

COD 二战		Activision	
Call of Duty: WW II		主视角射击	中文版
2017 年 11 月 3 日	本地 1 人，局域网 / 在线 2~18 人	无对应周边	
售价为 PS4：428 港币、XOne：468 港币			

梦回1944
战役模式全解析



在本作的战役模式中，玩家要扮演大红一师的士兵丹尼尔斯，从波澜壮阔的诺曼底登陆开始，向着莱茵河进发。这回战役取消了过去喘气回血的方式，改为用急救包回血，其他方面也和历代战役有明显区别。同时战役模式也是本作成就／奖杯的重头戏。

系统详解

界面解析

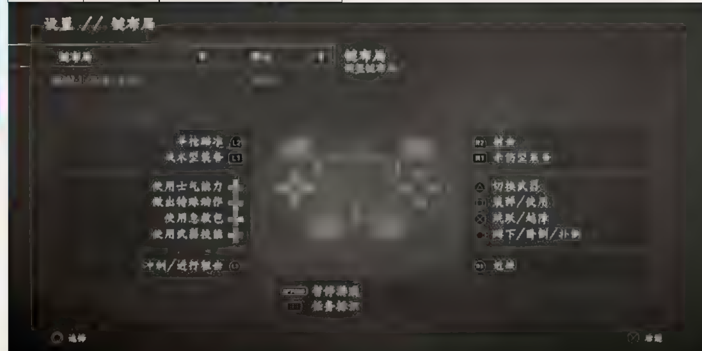


1. 急救包残余数量
2. 生命值
3. 准星
4. 任务目标
5. 敌人警戒槽（只有潜行段落会出现）
6. 武器技能
7. 武器弹匣容量和携带子弹量
8. 携带手雷和烟雾弹数量

操作列表

PS4	XOne	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L1	LB	战术型装备
R1	RB	杀伤性装备
L2	LT	举枪瞄准
R2	RT	射击
L3	LS	冲刺/进行狙击（即进入专注状态）
R3	RS	近战

PS4	XOne	按键功能
△	Y	切换武器
□	X	装弹/使用
×	A	跳跃/越障
○	B	蹲下/卧倒/扑倒
↑	↑	使用士气能力
↓	↓	做出特殊动作
→	→	使用急救包
←	←	使用武器技能



回复系统

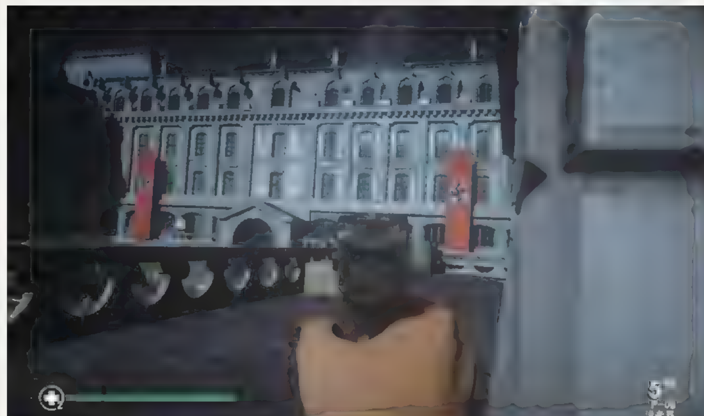
本作取消了从系列2代开始加入的喘气回复系统，玩家的生命值是无法自动恢复的，受到伤害后只能通过消耗急救包来恢复，而且一个急救包的恢复量固定为最大生命值的一半，更不用提急救包还有携带上限（4个），用完了还得在关卡当中去寻找。但作为补偿，玩家对伤害的承受能力变得更高了一点。实际上玩家并不需要过于担心急救包不够的问题，因为即使在老兵难度下，当玩家卡关之后，系统也会偷偷塞给玩家1个急救包，所以并不存在因无急救包而导致存死档的问题。



▲虽然要找急救包比较烦人，但关卡当中的急救包数量还是比较丰富的。

掩体探头系统

在早期PC上的《COD》中是有掩体探头系统的，玩家只要在蹲伏状态下躲在稍高于玩家视野的障碍物后举枪，角色会自动在掩体后探头，方便玩家射击，如果是在掩体的侧面，则会进行侧面探头射击，在老兵难度中这种射击方式可以很大程度上保证玩家不会一露面就被一梭子弹击毙，非常好用。



▲从墙角探头射击是最常用的探头射击方式。

队友士气能力

随着流程推进，玩家的队友会各自解锁一个士气能力，当玩家击杀敌人后可以加快士气能力的冷却速度。当士气能力可以使用时，靠近对应的队友按下↑键就可以让其使用士气能力，效果随队友不同而有着不同的分别，效果如下表。反复使用这些能力达到一定次数，均可解锁一个对应的成就 / 奖杯。

队友名称	士气能力
祖斯曼	给予玩家一个急救包
特纳	给予玩家一个弹药包，补满武器携带子弹量（对部分特殊武器无效）
皮尔森	高亮标记战场上玩家视野内的敌人
阿耶洛	给予玩家一个信号弹，投掷后过一会儿落点会遭受连续炮击
斯泰尔斯	给予玩家一个手雷包，补满手雷和烟雾弹


■士气能力触发后生效距离挺远的，就算玩家走远一点甚至躲到障碍物后，队友也会把补给品准确丢到玩家手中。

老兵难度全收集全英勇行动流程攻略

尽管取消了晕血系统，本作的老兵难度并没有想象中那么难。究其原因，不外乎以下三点：

一、卡关时会赠送急救包，使得玩家永远不用担心存死档。

二、自动探头系统给予了玩家们更多用猥琐射击战术的操作空间。

三、绝大部分时候玩家都是和一群不死之身的队友并肩作战，系列传统的扯兵线战术依然有效。

所谓的扯兵线战术，是指 NPC 会自动冲到和玩家平齐的位置并消灭此位置之下的所有敌人。这是系列战役中一直存在的机制，仅在防守战、特殊地形以及存在必须由玩家击败的敌人时才无效。因此相比躲在后面不断射杀敌人，很多时候大胆前冲反而更好。

相比难度不高的流程，本作的收集和用于展现主角勇气和意志的英勇行动都安排得相对隐蔽，又或是有着时间上的限制，正常玩游戏的情况下比较容易错过，所以本次流程攻略当中也会将两者直接放在攻关难点指引里，方便大家使用。而在每关攻略的最后，还有本关对应成就 / 奖杯的解说。如果你觉得在老兵难度下很难达成，可以在通关后利用选关的方法回来补齐。收集和英勇行动同样可以用选关来补，而且在成功之后直接退出本关即可保存相关进度。


▲绝大部分情况下，狙击枪是最符合老兵难度需求的武器，队友冲锋时玩家可以躲在背后放冷枪，安全，高效！

登陆日

●老兵难度难点

1. 一开始的诺曼底登陆阶段会比较坑爹，老兵难度下虽然敌方碉堡的机枪不至于擦中就秒掉玩家，但是只要被打中 3～4 枪就会立刻死亡，所以玩家必须要跟着掩体走。这里给出一个推荐路线，首先是玩家拿走爆炸管的掩体左前方被击毁的坦克（掩体 1），接着是坦克右方的掩体阵（掩体 2），然后是掩体阵左前方的另一个掩体阵（掩体 3），再之后是掩体阵右前方较远处的装甲车（掩体 4），倒数第二个是装甲车左前方的大型掩体阵（掩体 5），最后再是这个掩体阵正前方的掩体。到了这里玩家应该就可以听到轰炸碉堡前阻挡物的提示，趁着碉堡里机关枪上弹的间隔立刻跑过去，就可以触发 QTE 剧情。


■掩体1


■掩体2







2. 炸完障碍的冲锋阶段记得先把前方斜坡旁的两个敌兵杀死，他们一开始的目标不在玩家身上，比较容易解决，然后立刻往左跑然后跳入壕沟入口，但是要立刻躲在墙边然后对着里面的通道丢一个手雷，炸死里面的敌人。之后沿着壕沟一路推进，在看到有敌人往斜坡上跑的地方，消灭这里的敌人后，先不要急着上坡，而是走到壕沟的尽头，这里右方的战壕射击口上插着一把匕首，就是游戏中的第一个收集品（收集品 1）。


■收集品1

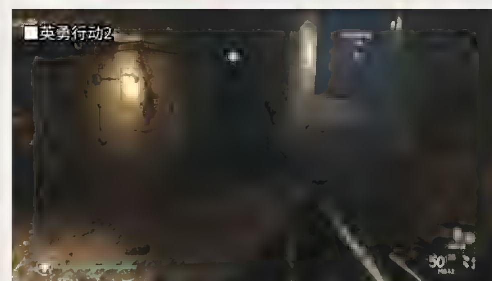
3. 跑到坡顶后开始攻克碉堡，第一个碉堡正面火力很猛，建议从左边绕战壕侧面夹击敌人，然后从碉堡的左门进入内部，记得手雷开路，然后守在门口等敌人从正面的通道跑过来时一一消灭，确认没有敌人后再去清理碉堡的右边。记得拿走夹在碉堡上窗口上的两门机关枪，可以为玩家提供不错的火力输出。

4. 从第一个碉堡通往第二个碉堡路上会遇到一个我方士兵在和敌军对抗，立刻冲过去近战击倒敌人即可拿下完成第一个英勇行动（英勇行动 1），注意动作要快，慢了我方士兵会被杀死，这时候就算杀死了敌人也不算完成英勇时刻。


■英勇行动1

5. 前往第三个碉堡路上会碰到一个大门没有打开的碉堡，记住这里，然后在打下第三个碉堡后回来，就可以在里面找到收集品（收集品 2）。第三个碉堡本身也是一个比较难的碉堡，不但冲进去的时候敌人会有埋伏，而且杀光敌人后的敌人后，会有新的敌人从玩家来时的方向入侵，需要重新杀出去。建议杀进去搞定敌人后躲在最里面的楼梯间，用墙角瞄枪的方式来将他们一个个点杀掉。


■收集品2


■英勇行动2

6. 之后进入第四个碉堡路上会遇到另外一个和敌人在肉搏的友军，救下对方后就可以完成本关最后一个英勇行动（英勇行动 2）。接着到了碉堡中心的榴弹炮阵地时，记得先攻击榴弹炮组身边的红色油桶，烧死两个榴弹兵，再谨慎地清场即可。之后第五个碉堡的战术是在第四个碉堡的出口对面的掩体出偷偷冒头，点掉第五个碉堡顶部和外部的敌人，接着进入碉堡后会触发一段 QTE，不难但是按键会有点多，大家要做好心理准备。

7. 把祖斯曼拖离危险地区的战斗看似比较麻烦，但实际上不难，主要是敌人都是被弱化过的，一枪就可以打死，玩家只要别连按乱射，打准敌人身上就可以快速消灭敌人，而且实际上在拖动祖斯曼的过程当中玩家是可以使用医疗包的，看到生命值降到危险点就赶紧用吧。

8. 最后解决加农炮的阶段，整体战斗烈度也是最高的，一开始进入战斗区域后，认准战场正前方的一台木车，从其右边的一条小路匍匐前进，可以来到楼顶有两挺机枪的房子侧面，看好不远处屋子下方的大门，直接冲上去，然后背后偷袭解决二楼的两个机枪兵，就可以窝在这里慢慢解决楼下的敌人，而且记得不要靠在墙边操纵机枪，而是在二楼中央对着蹲下对着远处的敌人开火，这样比较能保证安全度。坚持一段时间等到炮击来临，敌人就会撤退，之后立刻去大楼对面谷仓的最右边，在里面墙上的架子处可以找到本关的最后一个收集品（收集品 3）。


■收集品3

成就 / 奖杯：福星高照

要求在本关的难点 1 中，不被机枪击中，并在 2 分钟内炸开海堤。路线可以参照上文，能否成功还要看一定的运气。只要被子弹击中，无论是轻伤还是重伤，都请果断读回检查点。解锁时机是炸开海堤后，此时会有一个自动存档，因此如果没看到成就 / 奖杯的解锁提示，就只能选择从本关重新尝试了。

眼镜蛇行动

●老兵难度难点

1. 开场后别急着上坦克，立刻右转 90°往前走，在场景边缘有两个士兵进行对话处的油桶上放着本关第一个收集品（收集品 4）。



2. 坦克被炸之后前去集合点，玩家可以从右边或左边向着敌人所在的大楼推进，个人比较推荐右边，因为敌人的站位比较清晰，不容易被树木遮挡，丢好手雷清掉他们，然后再投掷烟雾弹阻挡上层机关枪的视野，最后来到屋子的最右边后，用建筑最边缘的窗户作为射击口向着里面的敌人射击，尤其是在上层跑动的敌人，可以比较轻松地在这一边将他们大部分清掉，而且这一边跟玩家一起推进的是祖斯曼，玩家如果急救包不够了，可以问他要一个来补充一下。

3. 打下二楼后，玩家还需要和屋后的敌人交战，这里不建议玩家下屋，直接趴在楼梯前房屋的破墙旁边，对着远处的敌人点射即可，只要杀掉一部分的敌人，他们就会被打退，这时候就可以安然地下去。之后玩家通过午后的稻草场，就会遇到一小批敌人，玩家自己可以不打，等队友搞定应该杀的敌人后，剩下的敌人会投降，这时候走过去对这些敌人长按瞄准键（LT 键 /L2 键），就可以完成本关的第一次英勇行动（英勇行动 3）。



■英勇行动3

4. 在看到我方坦克登场的场景，玩家需要跳下一个小悬崖，注意悬崖下方的左边场景远处的一栋单独的小木屋，里面有着本关第二个收集品（收集品 5）。后面的一段战斗建议玩家躲在最靠近战场起始点的马车后方，等队友将敌人都清除掉就好。操纵高射炮打敌军飞机的阶段需要听好队友的指令，记得一定要用瞄准，正常射击的命中率非常差劲，很容易会让高射炮被敌人飞机直接打爆。



■收集品5

5. 进入狙击阶段后，前往不要贪心去打敌人，先把一门炮后面的油罐打爆，烧死那些开炮的士兵，然后趴下快速把更远处一门炮的操作手也搞定，之后趴好躲开敌人射击，让我方坦克推进即可。通过树篱后，敌方会有三个机关枪台出现，建议跟着最右边的坦克走，用狙击枪封锁好机关枪台，不要让敌人操纵机枪。等我方坦克开炮打烂机关枪台后，直接冲进去，不远处的桌上就放着本关最后一个收集品（收集品 6）。接着立刻左转，就可以看到一个在和敌人肉搏的士兵，将其救下可以完成一次英勇行动（英勇行动 4）。



■收集品6





■英勇行动4

6. 在玩家前往狙击地点消灭了三个地方的炮击点后，可以躲在坦克后面推进，把消灭敌人留给队友，很快敌人就会投降，这时候立刻跳进战壕，对他们举枪来让其跪下受俘，就可以完成本关最后一个英勇行动（英勇行动 5）。之后的飞车追逐部分不算太难，而后面用机关炮消灭敌人的段落，还是要以快速消灭敌人为主，如果速度不够快，吉普车可能会被打爆。顺利完成这部分后，就可以等着看剧情了。



■英勇行动5

成就 / 奖杯：对空作战

要求在本关的难点 4 中，用高射炮击落全部敌机来保护友军[illegible]奖杯相比，本关只能算是开胃菜。成功的秘诀在于两点：一是背版，敌机来袭的方位是固定的，背下来之后难度大降；二是掌握高射炮的用法，事实上高射炮打飞机是要算提前量的，大致可以理解为提前用高射炮在敌机飞行轨迹的前方形成爆炸，然后等敌机一头撞上去。

敌机来袭的方位分别是：3 右、3 中、2 左、2 左、3 中、2 右、2 左、2 左、1 中。是否击落敌机可以很直观地看出来，一旦失手就果断恢复检查点。

要塞

老兵难度难点

1. 关卡一开始玩家就会看到一座两层的小房子，用楼梯前往二楼，然后立刻转 180°，走到地板的边缘后往左边看，应该可以看到一个洗手池，其上方的镜子上挂着一个收集品（收集品 7）。



2. 之后玩家可以留在二楼用加兰德步枪点射楼下的敌人，不过在敌军的装甲车冲进来后，记得赶紧下楼，在路中央会有一个我方士兵倒下，调查他并将他拖到掩体后方就可以完成本关惟一一个英勇行动（英勇行动 6）。拖人的时候玩家会获得一定的伤害减免，但最好还是动作快一点，不然还是会被打死。之后剧情来到要让玩家使用装甲车上的机枪时，最好先用队友支援能力和阿耶洛拿一个炮击指示雷投向装甲车来时的方向，然后再上车去操作机枪，这样大部分敌人都会被炮击炸死，玩家只需要用机枪清清场就好。



3. 进入教堂后千万别深入，走到中段听到敌人出现的声音后，可以退到最后方的白色屏障墙后，这里的左边有一把卡宾枪，在这里远远地狙掉楼上的敌人和前方打开教堂大门入侵的敌人即可，记得最好尽快打爆火焰兵背后的燃料罐，可以迅速烧死一部分敌人。之后别急着走，站在教堂中央正对敌人出现的大门，看向右边，会发现一个凹陷处，进入这个凹陷处，再往右看，就会看到藏在下方暗格里的收集品（收集品 8）。



4. 教堂狙击和之后的 QTE 没什么难度，但接下来在教堂外的防守战比较恶心，队友不太给力，场景空间有限，而且敌人还会涌上来。一开始先别管别的，直接从右边通道往下走，很快就可以看到一个掩体，其前方就放着一个收集品（收集品 9）。之后的防守战建议大家赶紧搜刮一下场景当中的急救包，然后拿起地上的双管霰弹枪躲在场景最左边的墙壁后方，这里玩家只需要应付一个方向的敌人，其他敌人留给队友去吸引火力即可。这样坚持到皮尔森让玩家投掷信号弹，之后只需要在这里坚持一下，就可以熬到我方支援到达并结束本关。



成就 / 奖杯：枪法如神

要求在本关的难点 4 中，在从教堂掩护祖斯曼时弹无虚发。可以说是送分题，玩家只要静下心来，宁可慢也不要射失一枪，就可以轻松达成这一目标。老兵难度下或许有一定难度，选择低难度就是白送了。

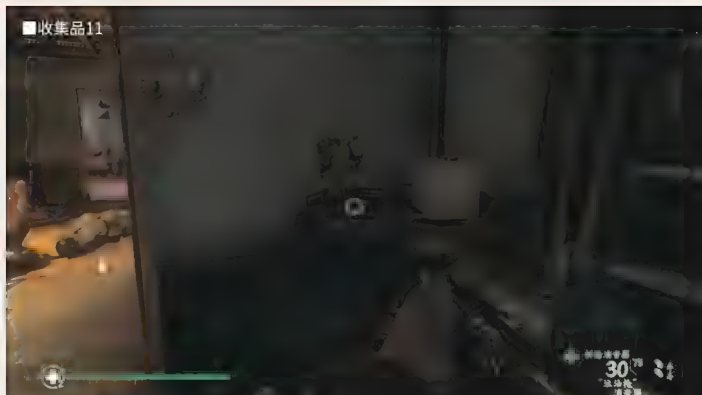
特别行动处

老兵难度难点

1. 游戏一开始就有一个收集品在等着玩家，在解决掉第一个敌人，并且和其他人配合杀死三个在运输车附近的敌人后，跟着克劳利进入一间房子，里面玩家需要暗杀掉一个敌人，之后左转离开屋子，这时候先不要从屋门的右边走，而是走去左边，会看到有三个敌人守在这里，将他们都解决掉，就可以在关上的屋门旁的木桶里找到收集品（收集品 10）。鉴于拿这个收集品很大几率会引起敌人警戒，建议拿了之后重读存档点，方便后面潜行。



2. 关卡一开始的潜行部分最好是完全安静地潜行，难度其实不高，毕竟这不是一款专门的潜行游戏。个人建议一开始的庭院部分走右边，等一台吉普车开过之后杀掉一个看门的敌人和附近在检查箱子的敌人，之后绕过到目标右边直走，干掉一个在吉普车前方巡逻的敌人，然后沿着目标处大门右边的小门入内，躲在车子后方解决一个在巡逻的敌人后，就剩下在目标处篝火旁巡逻的两个敌人挡路了，非常好对付。之后进入屋子，直走到尽头的房间，往左看，就可以在桌上看到一个收集品（收集品 11）。


■收集品11

3. 等玩家进入屋子后，火车就会突然启动，这时候就变成了赶路战，记得在屋外的战斗时留意一个被敌人击倒在路中间的士兵，看到其倒下后，清掉敌人处冲过来的狼犬，然后立刻将其拖到掩体后，就可以完成本关的惟一一个英勇行动（英勇行动7）。同时要注意，因为有时间限制，这个点的老兵难度打起来很痛苦很恶心，一个不小心就会超时，要有多次尝试的心理准备。


■英勇行动7

4. 火车追逐部分是追车，机枪扫射和QTE的老三篇，还是老习惯，背版外加多射击油罐来快速消灭敌人即可。之后被神秘女子所救并且杀出重围的段落，记得留心一个让玩家在一个凹陷处和对面的敌人猛烈交火的区域，这里玩家可以躲在凹陷处左边的障碍后方，这里有几个射击口可以很好地消灭位于右方的敌人，之后只要注意敌人的手雷，并且小心谨慎地探头，应该可以比较轻松地消灭他们。消灭敌人后来到凹陷处对面的区域，先消灭左边的敌人，但之后别忙着走，因为右边一个放着带天线的装置的柜子上放着一个收集品（收集品12）。之后来到左边的终点，任务结束。


■收集品12

成就 / 奖杯：新手上路

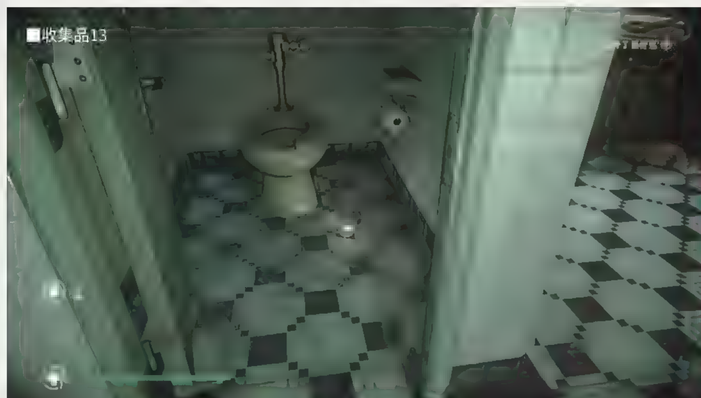
[illegible]

解放

●老兵难度难点

1. 这个任务的最开始阶段是没有战斗的，玩家只需要记牢证件上面的四个要素：名字、出生地、指挥官和行动目的，在接下来的执行任务过程当中，玩家会不时被问到这方面的问题，一般会有两个选项，想要答对不太难，记牢就好，觉得记不住了可以在非对话状态下打开证件重新查看。

2. 进入据点后，直接向着右边走，会看到一扇可以调查的门，进入后会来到洗手间，直走碰到的第一个隔间地面上就放着一个收集品（收集品13）。


■收集品13

3. 拿下收集品后直走，从洗手间另一边离开，往左边走，会看到一个军官正在锁上通往地下室的闸门，盯住他，等他锁好门然后走进附近的房间后，从其后方接近，偷走他身上的钥匙，之后就可以打开一路上遇到的所有门锁。

4. 据点里有不少可以调查后对话的军官，玩家可以向他们提起暗号，但如果对方并不是接头人费舍尔，就不会给予玩家正面回应，还会要求检查玩家的证件，不过只要玩家记得证件上面的讯息并且回答正确，就不会产生任何问题。个人建议玩家们在偷到钥匙后先去地下室，可以在一个审讯室里通过一个简单QTE杀死一个士兵，救下一位反抗军成员。另外可以在监狱处打开那个关着抵抗军成员的牢笼的们，让里面的抵抗军在合适的时机加入抵抗。

5. 之后玩家可以沿着地下室的楼梯走到二楼，找到一个在有台灯的桌子旁写文件的军官，他就是费舍尔。和他对话并说出暗号，他就会把玩家带到一个杂物房当中详谈，并要求玩家通过三楼绕到会议室和他交换手提箱。之后通过新开启的路前往三楼，并以寻找海因里希的理由进入他的办公室后，就可以调查窗户，但之后会触发一段剧情。但就算剧情里玩家回答问题正确，最后还是会触发QTE。之后的流程按照提示一步步走即可，期间会遇到一个卫兵拦路要检查手提箱，不管玩家回答哪一个都不会有问题。

6. 等玩家进入据点的中庭后，会进入潜行部分，这里也仍然是建议走不引起敌人警戒路线，毕竟玩家手中的那把消音手枪在正面战斗时表现非常一般。建议的路线是从一开始的阳台往右边走，沿着建筑外的边沿走到斜对面的阳台处，记得消灭这里的一个卫兵。外面走廊还有一个士兵，记得要看好他的巡逻路线暗杀掉。之后下楼梯会看到


■收集品14

两个士兵往外走，如果动作够快可以瞬间杀掉，而觉得不保险则可以等他们散开后再处理。

接着玩家应该能够看到正前方的房间里费舍尔正在被敌人审问，杀掉敌人再解开绳索就可以救下他。之后在这个房间的大门处等一下，瞄着大门左前方上面有雄鹰装饰的大门，如果玩家之前击毙了两个走出房间的敌人，这时候在门外巡逻的敌人应该会被引进来，等他走入室内后再将其击毙，并击毙另外一个随之走进来的敌人，然后可以沿着门走出去，外面就是其中一个需要设置炸弹的目标：北门。注意门前还有一个巡逻的士兵，也要解决掉。

7. 装好炸弹后 180°回头，然后看向正对大门的卡车的右方，会找到一扇被锁上的门，打开后击毙一楼在巡逻的士兵，上到二楼后把另一个在巡逻的士兵击毙，然后进入楼梯正对着的房间，立刻往右看可以看到一个收集品（收集品 14）

8. 从拿到收集品的房间阳台处沿着右边的建筑外沿走，走到尽头会看到一个通往高台的斜坡，趁着附近没有敌人后走上去，击毙上面的一个站岗的敌人，然后走到高台的另一边，会发现有一个建筑外沿可以继续往南走，然后等下方巡逻的敌人都走开后，沿着正南方的一个斜坡走到南门的上方，并击毙另一边一个在阳台上站岗的士兵，接着是楼梯下方的一个站岗的士兵。最后一个被击毙的士兵正对的方向就是一扇通往南门的小门。不用管在南门前卡车处站岗的士兵，直接去南门装上炸药，潜行部分就算是完全结束了。

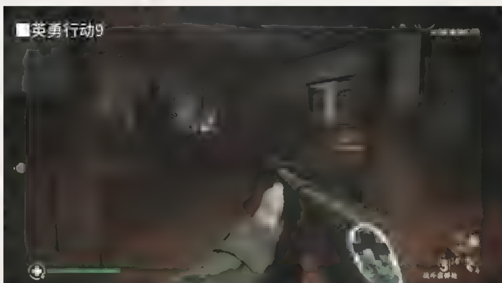
9. 潜行部分完成后，玩家会重新操纵主角丹尼尔斯。接下来的段落全部都是正面战斗，而且场景是在相对开阔的街道上，能够利用的掩体相对偏少，需要谨慎推进，而且记得躲开那些汽车掩体，因为很容易会被敌人火力打爆，然后顺便把我们也炸上天。

10. 攻到通往据点的大桥时，留意大桥左边的道路，会有一个反抗军成员被击倒，将其拖到掩体后面就可以完成一次英勇行动（英勇行动 8）。然后通过大桥攻到据点的右方区域后，先别急着拐去左边，直走寻找一个用弹药箱拼成并且放着酒瓶的临时桌子，上面有一个收集品（收集品 15）。


■英勇行动8


■收集品15

11. 扫荡据点一楼很简单，敌人会被烟雾夺取了行动能力，只会盲头朝着大门方向走，一一用喷子解决掉就好，二楼的战斗则不需要太拼命，用办公桌作为掩体杀掉大约三个敌人后，其他的敌人会投降，对他们举枪一段时间让他们受俘就可以达成一次英勇行动（英勇行动 9）。之后在二楼进行的狙击防守不太难，除了听从祖斯曼的指引狙击有威胁目标，其他敌人可以通过靠后一点的方式来躲开他们在正下方的射击，燃烧弹随便用用就好，不用太执着于用来解围，因为实际作用很有限。玩家是无法阻止敌人用反坦克杀手轰击二楼并触发剧情的，所以看到有这一类敌人出现后，在不危及自己安全的情况下尽量击杀几个就好，不必强求。之后的部分就没有太大难点了，按照提示轰掉敌人的装甲车，他们就会撤退，回去和小队汇合，就能完成本关。


■英勇行动9

成就 / 奖杯：寂静夜晚

要求在本关一开始的潜入部分（难点 1～8）不被发现。按照攻略来的话难度不大。惟一的建议就是尽量多走高处、多走阳台。

附带伤害

老兵难度难点

1. 本关一开始的地面部分基本上就是剧情演出，真正的战斗内容是坦克战，操作方式是左键控制移动，右键控制炮台方向，算是一种非常主流的操纵方式，不过没怎么接触过的玩家们可能要适应一下。攻击方面，射击键对应炮击，手雷键（RB 键 /R1 键）对应机枪，不过后者用到的场合不多。这个部分的战斗有点让人想起《坦克世界》，地方的坦克前部装甲非常硬，无法使用炮击打穿，所以需要绕背来打，但这个过程当中玩家难免会被对方打中，所以前期推进的时候记得要尽快消灭路上大楼当中使用坦克杀手和机关枪射击坦克的敌人，保持一定的血量来给后面的战斗提供空间。

在我方的坦克被突然出现的德军坦克击破时，可以抢先对其侧面进行射击，虽然不可能消灭对方，但是可以提前蹭掉一点血，之后绕背并且直接切入其后方，绕着对方来开炮，应该可以在其转过头前将其击毁。

之后前往任务提示地点，但是会遇到一台迎面驶来的敌方坦克，同时后方也会被另一台敌方坦克攻击，赶紧原路退回之前战斗的地方，仍然是通过绕背的方式来战斗，只要玩家留在比较远的地方，只会有一台坦克追杀过来，可以通过绕背先处理掉，然后再去挑战另外一台。等玩家解决了这两台坦克之后，就可以一路碾压到大剧场，然后从侧面用炮火援助友军，消灭掉困住他们的敌方坦克。

2. 在重新开始控制主角后，沿着指引一路推进，在一个需要左转的拐弯处，转弯后立刻往左边看，可以在一架钢琴上看到收集品（收集品 16）。之后前进的路上会被敌人的机关枪封锁，要靠着掩体躲藏前进，在来到一个可以进入内部的大楼门前，会有一个我方士兵被机关枪扫倒，冲上去将其拉进掩体可以完成一次英勇行动（英勇行动 10）。


■收集品16

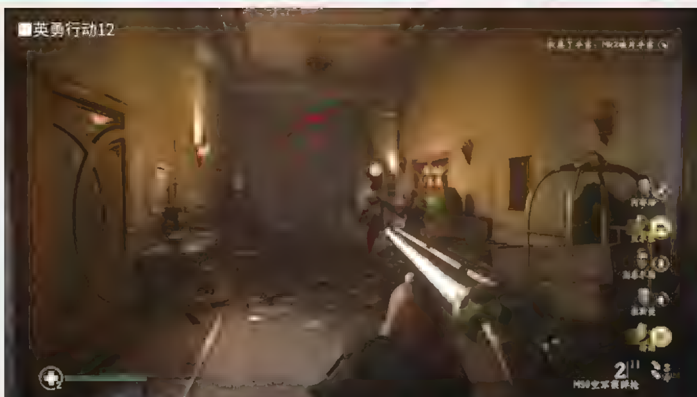


3. 剧情过后玩家需要进入公寓大楼，第一场战斗建议直接用火箭炮狂轰，因为玩家所在的房间有个弹药箱可以补充。之后玩家需要挤过门去另一个区域，一进去就会听到呼救声，立刻往前走一小段路就会看到友军正被敌军压在地上，赶紧将敌军杀死，可以完成一次英勇行动（英勇行动 11）。接着记得立刻躲在沙发后，因为左方会有几个敌人在对玩家开火，用这里当做掩体把他们都消灭掉，从墙壁上破洞进入下一个房间，会被左边的敌人袭击。将这批敌人消灭后，先不要往左边走，走正面墙壁破洞上的斜坡，可以来到这个区域的上方，往来时的方向看，能看到远处壁炉右上角有闪光点，从侧面的平台上跳过去，可以拿到一个收集品（收集品 17）。





4. 在离开公寓炸破酒店墙壁冲入内部后，记得立刻往右边走，进入碰到的第一个房间，可以在柜台后面找到一个收集品（收集品 18）。接着先推进到酒店一楼的最后方，会看到有一个敌人在试图处决我方士兵，一枪将其击杀就可以完成一次英勇行动（英勇行动 12）。



5. 完成地下室的剧情后，玩家需要在阿耶洛启动卡车时进行防守，拿起坦克杀手直接对着卡车后方大楼上出现的敌人轰就好，没有弹药了就去后方的弹药箱处补充，等两台装甲车出现后，可以看准他们位置，然后往前一点的地方投掷烟雾弹，然后再对准方向射击坦克杀手，就可以安全地将它们摧毁掉。

6. 最后玩家潜入地下室拯救小女孩的部分没有办法攻击敌人，不过他们也瞎得厉害，玩家只要蹲在离他们侧面相对远一点的地方，就不会被看到，又或是他们头上的警戒槽一闪而过，但对玩家还是视而不见。尤其是快离开地下室的时候，门外会有一个敌人进来，但玩家只要立刻躲在左边的木桶后面，就可以安然躲过。之后在走廊按照提示打开门躲藏在小杂物间里，剧情过后就可以沿着楼梯回到一楼。之后沿着最左边的路走，可以绕过一个杂物间来到之前玩家们进入酒店的突破口，但现在这里已经被挡住了，不过这时候只要往右走几步就可以来到酒店的大门处，并且遇上来接应的友军。最后一路冲回卡车处就可以触发剧情，最后打退敌人的一波攻击，完成一次子弹时间射击，就可以完成本关。

成就 / 奖杯：汽油牛仔

要求是在本关开坦克的环节中，坦克的装甲全程不低于 80%。由于坦克无法回血，因此步步为营是最佳选择。敌人的位置全是固定的，提前开炮可以解决一大半问题。与两辆虎王对决的场面算是难点所在，只要吃上一炮就基本宣判失败，但可以恢复检查点来重试。因此成功应该不是问题。

死亡工厂

老兵难度难点

1. 一开始的大桥防守战，建议玩家在一开始丢一批地雷后，就拿起前方的重机枪，躲到桥的后方去。之后敌人冲锋时，交给队友在前面顶，玩家在后方用重机枪点射敌人就好，等坦克出现后用，先清除一部分敌人，然后冲去桥后方，捡起火箭炮解决坦克，之后继续熬一段时间等待敌人退去就好。期间记得看一下桥的后方，会有一个我方士兵被敌人射击扫倒，将其拖到安全处可以完成一次英勇行动（英勇行动 13）。




■收集品19

可以在一个弹药箱垒成的台子上找到一个收集品（收集品 19）。

3. 在中埋伏后的逃亡阶段结束并看完剧情后，玩家需要潜行通过两个敌人巡逻的区域，当然在进行第一个区域的潜行前要先对付一只直接冲过来的狼犬。之后先看往遇到狼犬的地点左边，会看到一个飞机残骸，驾驶座上有一个收集品（收集品 20）。接下来的潜行路线建议走左边，这里的通道被一根折断的树挡住了，但是可以通过匍匐爬过去，但建议先在这里等着一个敌人跳下来，然后立刻跟过去将其暗杀，再沿着场景最边沿往右边走，绕过一个在巡逻的敌人就可以进入下一个区域。

2. 之后玩家需要跟着特纳中尉的指引行动，解决敌人的第一个迫击炮阵地比较简单，暗杀掉狙击手之后，直接对着其中一个迫击炮阵地旁的弹药箱射击，可以直接将其解决，然后躲在狙击点慢慢点掉敌人即可，而且可以采取蹲姿势时发动专注秒掉一个敌人，然后立刻进入匍匐状态躲开敌人的还击，过一小会儿再变回蹲姿势再发动专注狙击，如此循环可以安全地解决大部分敌人。在击退敌人后，别忙着走，找到营地当中的卡车，绕到其后方，



4. 第二个区域建议从最右边走，先暗杀掉一个在站岗的敌人，然后立刻跟上右边在巡逻的敌人并暗杀掉，翻过一面挡住路的矮墙后，匍匐着直接从场景最边缘往目的地爬，来到目的地附近，会看到有一个敌人面向着目的地，而目的地门前还有一个敌人，但没有看着前一个敌人的方向。确保在其他敌人巡逻的敌人视线不在看着目的地的敌人身上后，走过去暗杀掉他，而在目的地门前的敌人会被突然出现的特纳干掉，之后赶紧进入目的地的大门，就算是完成本关的潜行内容了。

5. 跟着特纳走没多久就会进入一个狙击手的看守区，记得跟着特纳在战壕当中匍匐前进，直到来到碉堡下方的区域，会碰到一个我方士兵倒在地上。先跑去他对面的掩体处，补好自己的生命值后再调查他来将他拉回掩体后，会比直接冲过去调查他要安全一些，救下士兵后就算是完成了一次英勇行动（英勇行动 14）。

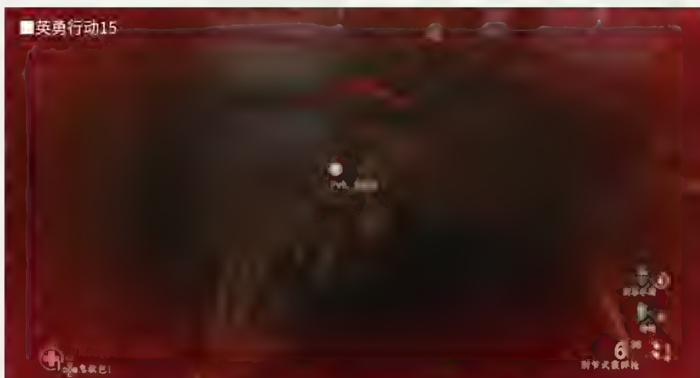

■英勇行动14

6. 狙击手的碉堡里面比较凶险，主要是场景太小，敌人突然冒出来给玩家一梭子弹就很容易秒人，所以第一个区域一定要步步为营，最好是出转角后立刻躲回来，看看能不能引出敌人现身。第一个区域有三个敌人，全部杀死后，开门进入第二个区域后请立刻举枪射击，因为门后会有一个敌人立刻冒出来，之后上到楼上对着关住的门举枪，等狙击手一冲出来就直接将其击毙就可以解决这个碉堡，记得拿走狙击手的武器。注意通往二楼的楼梯上方有一个窄长的平台，需要从二楼的楼梯口跳上去，上面有一个收集品（收集品 21）。


■收集品21

7. 离开碉堡后没多远就会碰到本关最后一个场景：锯木厂，个人认为这是本作老兵难度中最麻烦的地点，扯兵线战术在这里不怎么好用。过关的方法多种多样，一开始可以躲在遇到这个场景的悬崖上充当狙击手，狙杀掉三座房子里的敌人。但记得要躲好一点，因为敌人里面有使用火箭炮的士兵，可以直接轰上悬崖炸死玩家；等外面的敌人被杀得差不多，就可以跳下悬崖，然后前往左边的房子，在入口左边的地下凹陷处有一个敌军正在和我方士兵肉搏，将敌兵杀死可以完成一次英勇行动（英勇行动 15）。之后最好退回建筑入口左边，敌人往往会从靠近入口右边的楼梯走下来和涌进建筑的队友交火，正好方便玩家背后打黑枪。跳下悬崖后从右边的建筑物走也是一个思路，这里可以利用障碍物之间的间隙来打冷枪，且不用担心有高低差的问题。

之后玩家可以无视最后方建筑二楼的火力，直接从这栋建筑后方的门冲进对面建筑的一楼和下层的敌人交火，最好带上霰弹枪，不然建议手雷开路。等一层清理完后，直接从进入这栋建筑方向的楼梯上到二楼，然后朝着中央的房间丢个手雷，炸完后在大门处探枪进去清清剩下的敌人，就可以正式打下这栋建筑了。


■英勇行动15

8. 等玩家打下最后一栋建筑后没多久，大楼的右方就会有敌人的狙击手来袭，建议躲在建筑的二楼，也拿着狙击枪，观察队友射击的方向来判断敌人的狙击手所在，然后瞄准了该方向，等狙击手现身后立刻进入专注状态将其爆头，会比自己开镜观察风险要低不少。只要这样子坚持一段时间，击杀一定数量的敌人，他们就会坚持不住，选择撤退，随后只要玩家来到特纳身边触发剧情，本关的战斗部分也就随之结束了。

成就 / 奖杯：战争迷雾

要求在本关的难点 3、4 中，于不被发现的情况下与特纳会合。这里靠右行动是最佳选择，记得逃脱地点门口的敌人会被特纳干掉。

493 高地

●老兵难度难点

1. 本关一开始的战斗就非常艰苦，敌人有高度优势，会居高临下对我方进行射击。建议是从斜坡的最左边一路谨慎前进，从侧面夹击敌人，这样会相对安全一些。遇到有三个机关枪的地方，玩家需要去场景最左边的一颗断树下救走一个中弹的士兵，将其拖到安全处来完成一次英勇行动（英勇行动 16），建议先对那个地方丢一个烟雾弹，不然玩家是没法活着把对方带回掩体处的。


■英勇行动16


■收集品22

肯定会被对方先一步杀死。当然了，如果玩家能够很好地执行压制和击杀四个敌人，那么整个摧毁

2. 和皮尔森汇合后，玩家需要掩护炸弹兵冲上碉堡处放置炸弹，过程比较麻烦，玩家需要向碉堡射击口持续射击来让其停止开火，然后来到炸弹兵身边对其下令让其冲锋。但是封锁碉堡射击口的射击节奏不太好掌握，而一旦没有封锁住对方，碉堡的瞬间火力是可以轻易秒人的。更坑爹的是，当玩家冲到碉堡附近时，会出现四个敌人来阻挠玩家，而此时队友的火力是完全不存在的，他们怎么都打不死这四个人，只能玩家自己先动手，不然碉堡的过程其实还是非常按部就班的。等碉堡被毁掉后，不要急着走，在前往碉堡的最后一个爆炸并掩体左斜后方有一个死在木桩旁的爆炸兵，他的身旁放着一个收集品（收集品 22），记得拿走。

3. 从碉堡处的大门来到火炮阵地后，先把枪口对着左上方前进，会有一个敌人突然从上方跑过来，将其杀死后，对着第一个火炮阵地手雷开路，杀光敌人后，在摧毁火炮前，先看看火炮右边的壕沟内壁，里面藏着一个收集品（收集品 23）。


■收集品23

4. 第二个碉堡内部非常阴险，不但有火焰兵从门口突然冒出来，冲进去后大门侧还会冒出来一个拿霰弹的敌人，老兵难度动手慢了立刻被秒，而室内还有三个敌人，建议还是给他们手雷尝尝，然后丢个烟雾弹再捡起火焰喷射器朝里面狂喷一通，有很大几率可以直接烧死所有敌人。

5. 第二个炮兵阵地是一个超级难点，敌人在阵地上方有着绝对的火力优势，所以建议最好是保持着下蹲姿态在壕沟里移动。离开碉堡后建议立刻沿着路往最左边走，来到上层后会看到不远处有一个碉堡，其右边的射击窗口上有一个收集品（收集品 24），最好立刻拿上，之后哪怕死了也算是拿到了收集。接着玩家就可以考虑改为从壕沟第一个拐弯处转右，攻陷离第二个碉堡比较近的火炮阵地，然后再继续往前推进，绕过一个内部比较空的碉堡后前去上方的另一个火炮阵地，消灭最后的敌人。


■收集品24

6. 搞定所有敌人后，玩家需要记住之前经过的那个内部很空的碉堡的位置，因为当玩家炸掉阵地中的其中一门火炮后，会有一辆坦克冲到阵地中央，而且还会刷新大量大人，这时候玩家需要跑到战车的尾部，投掷一次铝热剂。投掷完成后，碉堡里会出现我方士兵和敌方士兵在肉搏的情况，前去救下我方士兵就可以完成一次英勇行动（英勇行动 17）。但因为玩家在投掷铝热剂的时候并非是无敌的，所以在老兵难度下，玩家必须先杀光敌人，再寻找机会去投掷铝热剂。当玩家成功投掷完铝热剂后，场景的另外一边会再度刷新一波敌人，毫无疑问，如果玩家想要顺利再投掷一次铝热剂，就需要再清理一次敌人。总体而言，整个过程的要诀就是背熟敌人会出现的方向，然后坚持躲避在战壕里，不被坦克的火力所覆盖，并专心消灭敌人即可。


■英勇行动17

关于第二次有个小秘诀，当第一次成功后会刷新大批敌人，同时还会有检查点。玩家此时可以先找一个离坦克较近的战壕躲起来，然后往坦克旁边扔大量烟雾弹，这样敌人就无法找到你的准确位置。这时只要冲进烟雾中投掷铝热剂，就会进入表演环节，基本上可以算是过关了。这种打法要比清光新出现的敌人来简单很多。

当玩家第二次成功投掷铝热剂后，本关的主要战斗部分就算是结束了，后面还有一个小小的 QTE 和一段纯粹演出的射击阶段，相信应该难不倒大家。

成就 / 奖杯：火力掩护！

要求在本关的难点 2 中，成功护送携带炸药包的工兵到达碉堡。简单地说就是当敌方火力停止时命令队友上前即可，比较麻烦的是最后出现的 4 个德军，这里玩家必须将其消灭，然后再压制成功才能通过。

突出部战役

●老兵难度难点

1. 开场拿到弹药箱并且走出战壕后，往右边不远处看，有三个士兵正在谈话的岩石处有一个收集品（收集品 25）。之后往运送弹药的方向走，途中注意左边一个正在挖掘的战壕，其左侧的纸箱子里放着一个收集品（收集品 26），最后在运送弹药箱的目的地战壕右边雪地上还有一个收集品（收集品 27）。


■收集品25


■收集品26


■收集品27

2. 放下弹药箱后的狙击阶段最好是先开个几枪，等敌人靠近后蹲下对他们投掷手雷来炸死剩下的人，最后再狙掉一个幸存的敌人，不然要迎着敌人的还击火力来狙击风险太高了。

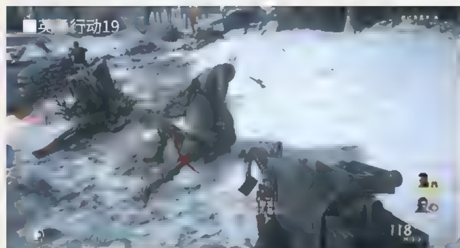
3. 在完成了躲过敌人轰炸的段落后，前去和皮尔森汇合，然后恶心的段落来了，玩家需要在一个四面透风的小木屋里进行防守，不过其实有个取巧的方法，就是在触发防守剧情后，躲在屋子的右后方，瞄准屋子的右前方，敌人只会从屋子正面绕到这里，虽然也有部分敌人会在远程对玩家进行攻击，但大部分情况下都是直接跑来屋子前面，用枪守好这里，然后等电台修好后，清理一下附近的敌人免得在调查电台前被射死，然后触发剧情即可。

4. 之后的空战比较按部就班，先是按照提示上下翻飞躲过空中火力，然后是和敌人进行狗斗，注意一定要接近敌人然后等提示出现后长按瞄准键进行追击视角，然后追着把敌人射爆就好。期间玩家也会被尾随的敌人攻击，记得要用机动动作来回避。总体而言，就算是在老兵难度，整体来说本关的空战部分还是非常简单的。

5. 重新操纵会丹尼尔斯后，跑回战壕然后再推到目标点后方的石头掩体处，用在掩体角落举枪的方式冒头打掉装甲车上的机枪手。等皮尔森大喊前往新地点后，跟上，然后换上之前装备的狙击枪，狙掉四个地方的火箭炮手。这时候来时方向战壕上会有一个士兵被敌人击倒，将其拉到掩体后就可以完成一次英勇行动（英勇行动 18）。


■英勇行动18

6. 敌人投掷烟雾弹后会开始第二波进攻，建议躲到战壕后方的下一层掩体后，远远地狙击敌人，会比在正前方对抗敌人安全得多。等坚持到我方空中支援到达后，玩家需要投掷信号弹来让他们轰炸地方的坦克，注意在投掷了两个信号弹炸掉两台坦克后，战壕的左方会有一个我方士兵被敌方的士兵压倒再低，将其救下后可以完成一次英勇行动（英勇行动 19）。之后回到皮尔森身边，完成一次逃亡和一次手枪射击桥段后，关卡就结束了。


■英勇行动19

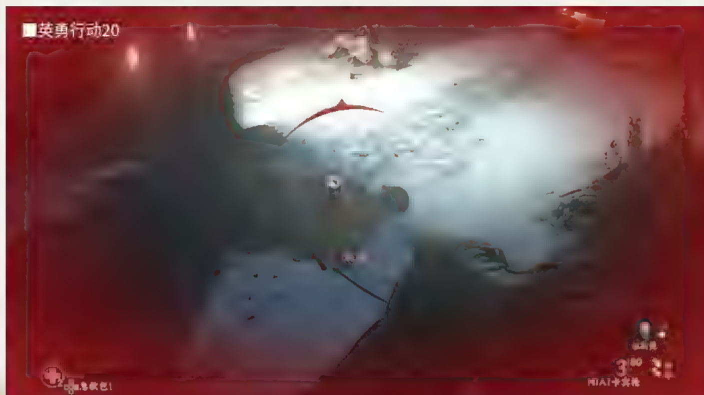
成就 / 奖杯：空战王牌

要求在本关驾驶战斗机的环节中，独自击落 12 架敌机。实际上来犯的敌机是超过这个数字的，因此难度不大。

伏击

●老兵难度难点

1. 伏击正式开始后，玩家要留意自己所在这一边的士兵，有一个使用喷火器的士兵会在狂喷一通并且消灭附近的敌人后试图前去前方支援，但然后会被爆炸的车子炸倒在地，冲上去把他拖到掩体后，可以完成一次英勇行动（英勇行动 20），至于伏击的战斗本身，还是尽量交给队友打，玩家在远处放放冷枪就好，找到机会还可以用装甲车的机关炮扫射一波，敌人这时候打玩家只能损耗装甲车的生命值，还是比较安全的。


■英勇行动20

2. 进入潜行阶段后，从基地的最右边潜行入内，这里的铁栏上有一个大洞。进到基地里面后，立刻进入铁栏大洞右边的屋子，再从屋子的入口直走后来到出口，再走向左前方另一个屋子的侧门，如果玩家想要走全潜行路线，这里记得放过走出屋子的基地指挥官和另外一个士兵，等其走远后，绕到最后一个擦枪的士兵背后裹着绿色帆布的台子处，台上有一个收集品（收集品 28）。


■收集品28

3. 拿下收集品后建议从屋子另一边的侧门离开，然后沿着场景最右边走，可以在解决一个士兵后来到一个卡车的旁边，躲在一个在前方巡逻的士兵，走右边就可以沿着小径前往制高点。路上如果玩家看到时机适合，可以顺手干掉基地指挥官。

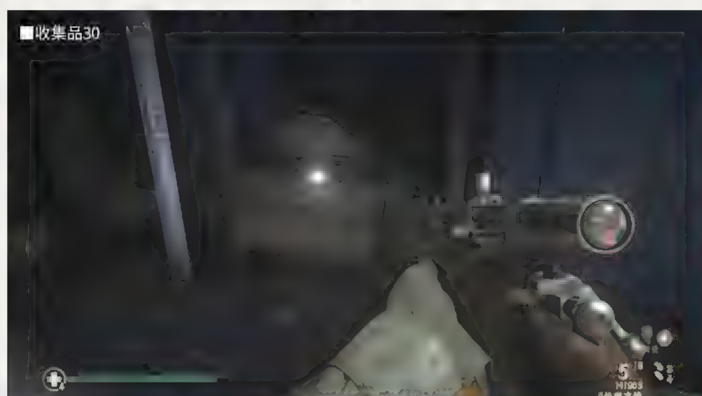
4. 来到制高点后，换上这里的狙击枪，很快皮尔森就会冲进基地进行攻击，先瞄准左边区域的卡车司机，在皮尔森闯入后立刻将其击毙，然后从侧面提供火力支援，并且记得要快速击毙制高点对面建筑顶部的狙击手，和卡车一开始所在的位置后方建筑顶部的狙击手，记得适时躲避对方的狙击。

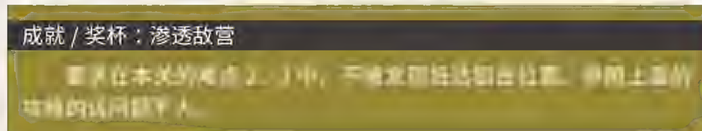
等祖斯曼提示玩家前往下一个制高点后，落后几步距离，小心突然出现的敌人，一路上的建筑里面有不少敌人，最好换把适应近战的武器稳步推进。在玩家经过弹药箱并经过一道围墙后，左前方会出现一个士兵宿舍，玩家如果去得快，会在里面看到有一个我方士兵正被敌方士兵举枪控制住，将敌军击毙可以完成一次英勇行动（英勇行动 21），同时屋子里靠着窗户处的小柜上放着一个收集品（收集品 29）。


■英勇行动21


■收集品29

5. 攻入制高点后，记得立刻往右看，能够看到一个收集品（收集品 30）。上到楼顶消灭操纵机关枪的敌人后，个人建议大家与其用机关炮射击敌人，不如直接用狙击枪射击，留意两台吉普车上有没有人上去操作机关炮，看到有就立刻打掉，磨到一定时间后，敌人的坦克就会出现轰倒制高点，触发剧情。之后的追车和 QTE 又是老三篇了，相信难不倒大家，最后射击卡车的部分，玩家是无论如何也阻止不了卡车离开的，等待剧情完结就好。


■收集品30


成就 / 奖杯：渗透敌营

莱茵河

●老兵难度难点

1. 一开始的战斗部分重点有两个，一个自然是跟着坦克，不然就等着被打成马蜂窝，但另一个更重要，是打掉桥头堡顶部的那些士兵，他们的射击角度正好可以威胁到玩家，如果不杀死，连坦克也保不了玩家的命。到了桥头之后记得从坦克身边躲开，等它被炸掉后，立刻登上桥头更前方的装甲车，用上面的机关枪扫掉所有正面的敌人，就可以开始攻入桥头堡了。

2. 桥头堡里的战斗就是一个核心：手雷开路，对准墙壁投掷让其弹到房间中央，一般都可以杀死起码两个敌人，然后在楼梯口探头补枪就好。另外记得在三楼查看一个靠柱子躺着的德军，他的右脚旁有一个收集品（收集品 31）。最后攻到楼顶后不要杀得太猛，只要死掉大约两个敌人，剩下的敌人就会投降，长按瞄准键让他们受俘，就可以完成一次英勇行动（英勇行动 22）。


■收集品31


■英勇行动22

3. 之后桥上的战斗不太难，但记得最好让阿耶洛的信号弹技能保持冷却，在冲过飞机轰炸的烟雾后，玩家会遇到敌人在桥对面进行火力封锁，这时候用阿耶洛的信号弹扔过去可以轻松搞定一大批敌人。之后记得小心桥另一边两个桥头堡顶部的敌人，最好用狙击枪（在玩家冲出烟雾区域的最左边放着）一一点掉，就可以一点点推进到左边的桥头堡前。

4. 攻入桥头堡的过程仍然是依靠手雷为主，当然因为一楼的空间比较大，最好还是手雷配合补枪。另外记得一楼中央柜子上的霰弹枪，对于后面的战斗很有帮助。在二楼通往三楼的楼梯旁有一个桌子，上面放着一个收集品（收集品 32），然后在杀光顶部敌人后，看向屋子中央的机关枪，其旁边的柜子上放着游戏中最后一个收集品（收集品 33）。


■收集品32


■收集品33

5. 搞定桥头堡后，冲过敌人在隧道的火力封锁（要用烟雾弹），之后在右前方进入战壕，将会开始一段比较艰难的推进，主要的飞机不时经过后的轰炸会产生大量的烟雾，导致玩家很难看到敌人，但是对方却可以轻松秒杀玩家，所以这里有个比较阴险的方法对付，就是直接跑回后面，找阿耶洛要一个信号弹，远远对着战壕后方投掷，绝对可以一波炸死好几个拦路的敌人，清开一条方便推进的路。然后在阿耶洛的右边大桥缺口处，直接用射程远的武器（步枪、狙击枪和机关枪）直接秒掉远处在战壕上会挡住玩家去路的大部分敌人，然后再从容地向那边走，这时候路上会阻挡玩家的敌人应该也就只剩三四个了。

6. 高射炮的阶段难点是在第二个存档点，因为第一个存档点的敌机根本不会攻击玩家的高射炮，而第二个存档点的打法核心和之前的高射炮阶段是一样的，一个是需要运用瞄准，确保在敌机攻击之后能够快速消灭他们，另外一个就是背版了，只要记得敌机来袭的位置提前出手，不说毫发无损，起码熬到我方飞机来支援是完全没问题的。

7. 完成高射炮阶段后沿着战壕往回冲，记得注意上方的敌人，一边突进一边消灭他们，然后在战壕左转的地方能够看到一个被敌人勒住了脖子的友军，这里只能赶紧冲上去用近战解围，射击很容易会误杀自己人。就下对方后，就会完成游戏中最后一个英勇行动（英勇行动 23）。来到集合点后玩家还要经历一次慢动作射击阶段，但是这里比较坑爹，玩家只能使用自己手头的武器去打，如果这时候手上只有一把狙击枪那就悲剧了，所以在前往集合点之前记得换上一把趁手的自动武器或是霰弹枪。


■英勇行动23

8. 最后的尾声阶段基本上全部是剧情，但最后的最后有一个子弹时间射击，但难度极低，别射歪了，然后就可以看结局了。

成就 / 奖杯：铜墙铁壁

[illegible]



新四小强罗曼史
丧尸模式要素攻略

本作的丧尸模式可以说是一致好评。虽然核心玩法没有变化，但恐怖感大幅上升，很多设定改得十分贴心，例如按键有提示、不同地点会显示名称等等。而剧情对话全部有语音这点对中国玩家来说更是友好无比，希望今后系列都要保持这个传统。和过去一样，丧尸模式的主要目的就是完成彩蛋，而这次彩蛋更是有两个之多。除了彩蛋外，其他的要素也非常丰富，可以说是完全不亚于T组了。只不过这么一来，明年T组会不会感到亚历山大呢?

注：简体中文版将丧尸翻译为僵尸，本文仍按国内玩家的习惯翻译为丧尸。

要素解说

必杀技

本作的丧尸模式加入了名为“特殊调节器”的系统，光看这个名字大家可能还猜不到这是什么东西，其实就是必杀技，其发动方法是L1+R1/LB+RB。这个设定不禁让人想起当年《COD 幽灵》的灭绝模式。目前有4种，每次游戏每名玩家只能装备其中1种。要想使用必杀技，首先需要积攒必杀槽，方法是消灭丧尸。游戏中还能获得直接加满必杀槽的道具，而当玩家蓄满必杀槽后再获得此类道具，则可以将必杀槽攒到两条，这样发动必杀技后会有一倍的持续时间。

●迷彩

发动后玩家将会被丧尸无视，从而安全撤离或攻击敌人。需要注意的是迷彩并非无敌，虽然丧尸看不到玩家，但如果站在同伴身边仍有被无辜牵连的可能。另外由于中文版翻译问题，此必杀技在某些时候会被翻译为伪装，请大家注意。迷彩的配套模组中有用的不多，推荐恢复1点幽能护盾的生存专家。

●火力全开

发动后玩家可以无限制使用手上的枪械射击，并不消耗实际弹药，也没有换弹之虞，但枪械本身的射击速度不变。不用说这绝对是攻之利器，一发逆转都不是问题。配合模组，可以实现爆头伤害加成、补充手雷、补充子弹、武器升级的效果。

●前线

效果与迷彩相反，发动后丧尸会主动攻击玩家，同时玩家也能对丧尸造成双倍伤害。这是一个看着挺作死的技能，虽然配合模组能达到三倍伤害，或者让附近友军也获得伤害加成，但总的来说还是风险高于回报。在未来的DLC中，也许会有它的用武之地。

●眩晕冲击

发动后玩家身上会释放一道冲击波，将身边的丧尸打晕并造成一定伤害。这个技能和迷彩有些类似，但由于能造福队友，所以实用性更高。而定住敌人的特性在用来解锁彩蛋时也能派上很大用场。但注意这个技能对于新出现的丧尸无效。配合模组，它能附加救活队友、为队友补充护甲的效果，十分实用。

模组

本作的模组其实就是技能，每个玩家最多能装备3个。模组一共有34种，被分为风暴、月光、鲜血、死亡这4大类。分类并没有实际意义，只是影响解锁顺序。解锁模组要在渡鸦研究所里进行，需要用到升级时获得的渡鸦代币。不过模组是从左到右依次解锁的，例如玩家想获得风暴渡鸦的最后一个模组，那么就需要先将前7个模组全部解锁，之后才用渡鸦代币解锁它。

从性能上来看，模组可以分5大类，分别是4种必杀技强化以及通用模组。下面我们仅列出几个实用的通用模组供大家参考；

掷弹兵：杀伤型装备的携带量翻倍。其最大价值在于能让玩具箱（即本作的猴子炸弹）携带量翻倍，如果多人合作时人手带一个，抽到玩具箱后前30波都基本没难度了。

防爆衣：不会受到自己爆炸物的伤害。和T组的作品一样，此模组配合强化后的爆炸手枪，就是最实用的武器。

肩膀宽厚：可携带三把主武器。

武器

丧尸模式的武器系统与过去相比区别不大。玩家可以自定义每种枪械的配件，而配件的解锁与丧尸模式的等级有关。一个配件解锁之后，所有能装备该配件的武器都将自动获得它。而自定义后的枪械就会出现于游戏中，无论是购买还是从抽奖箱中抽到均可获得。在多人联机中开出的武器变种也将全部继承到丧尸模式中，武器变种除了外观之外，部分还有特殊效果。

这回玩家可以自由选择初始武器，除了一贯的手枪外，还可以装备两种步枪、一种狙击步枪、两种霰弹枪。不过这次最实用的武器，还是1911。升级前它只是一把威力略大的手枪，但升级后会变为培根和鸡蛋（什么鬼名字），也就是T组的丧尸中传统的大杀器——爆炸手枪。威力和范围均无可挑剔，只是必须配合防爆衣才能安全使用。

消耗品

这次消耗品设定与《COD 黑色行动Ⅲ》的泡泡糖类似，但无需再于游戏中抽出，而是直接按↑↓键来发动。不过相对的，这次的消耗品也没有诸如技能狂、凤凰涅槃这样的究极泡泡糖，一般都是特殊武器、购物优惠、强化能力之类的效果。

既然名为消耗品，自然都有使用上的次数限制。本作的消耗品需要从丧尸空投中随机抽出，补充难度还是比较大的。由于里面并没有太多逆天效果，因此很多玩家都没有使用习惯。

电疗和护甲

本作取消了T组传统的饮料系统，改为电疗和护甲。电疗和饮料极为相似，可以说是只有表现形式上的不同。一些传统的饮料在本作中均有出场，例如一击双出、快跑、樱桃、快手、快速救人等。同时也有新的能力加入，例如加强近战威力。当玩家倒地后，会出现一条时间线，上面有电疗标记。当晚于电疗标记存在的时间，玩家即使被救活也会失去这个能力。

本作没有系列传统的厚血饮料，取而代之的则是护甲系统。游戏中随处可见护甲点，消费500电能购买后，头像下方3个原本空白的装甲图标会变为实心。有了护甲后，当玩家受到1次原本会导致倒地的攻击时，会以消耗1格护甲为代价回避倒地。护甲每购买一次就有3个，消耗完就需要重新购买，但价格会越买越贵，最高能涨到10000。由于地图里的装甲到处都是，就连BOSS战场地也一样有卖，使得整体难度低了不少。注意护甲不算电疗。

最大的房子

序章/GROESTEN HAUS

在开始丧尸模式前，玩家需要先从序章开始玩起。序章交代了这次丧尸模式的故事，玩家要扮演玛丽在一间小屋中求生，在赚够足够的钱后就可以开门离开过关。之后玩家选择重玩序章，就能再次体验一遍。

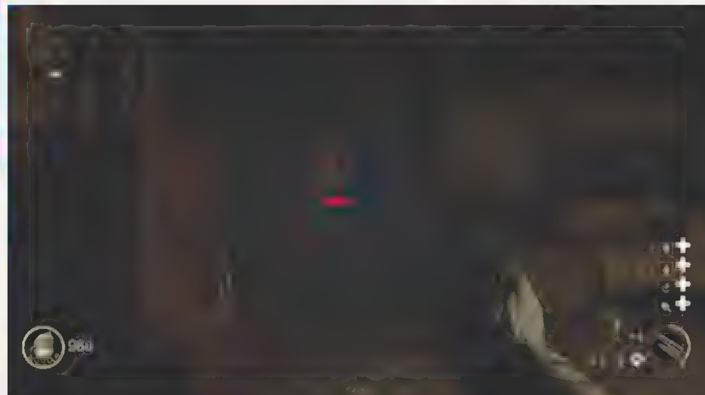
序章的小屋地图也可以直接选择，其名字是GROESTEN HAUS，这个德文名字的意思是“最大的房子”。考虑到这个地图是系列史上最小的丧尸地图，取这么个名字相当搞笑。

注意序章和GROESTEN HAUS并不能算作同一张图，其区别有很多，例如前者有剧情但只能单打，后者无剧情但允许多人合作。成就/奖杯以及隐藏人物条件中凡是提到需要在序章中完成的部分，均不能通过GROESTEN HAUS来完成。

开启抽奖箱

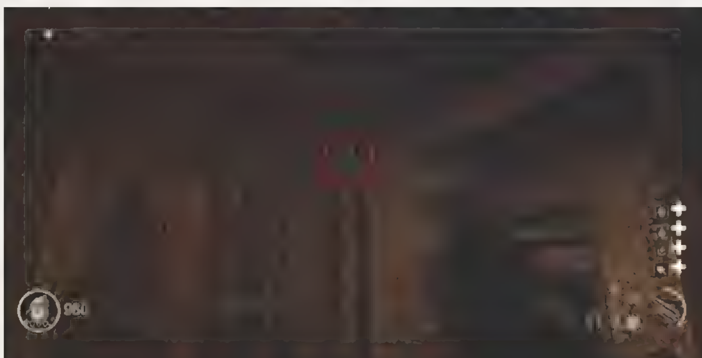
在序章/GROESTEN HAUS中，2楼的特殊房间其实是可以开启的，方法为用枪射击10个提灯，这些提灯的位置并不难找，注意有些是藏在屋子外面的，4个在楼下，4个在楼上，室外有两个。室外的两个可参见图中位置，室内的8个都不难找。用枪第一次击中这些提灯时，会听到乌鸦的叫声。打过全部10个提灯后，楼上隐藏的门就会开启，玩家可以在房间中使用抽奖箱了。





获得升级武器

注意此方法仅适用于GROESTEN HAUS。首先我们需要用上面的方法打开隐藏房间，并且需要从抽奖箱里获得玩具箱。这时来到隐藏房间外如图所示的地图，将小丑炸弹正好扔在房梁的点上等其爆炸。这样之后只要有10000分，调查2楼钢琴。扣钱成功后，今后从抽奖箱里拿到的所有武器就都是升级后的状态了。



终极帝国

接下来就到了这次丧尸模式的重头戏：终极帝国（THE FINAL REICH）。在这张地图中隐藏着无数秘密，目前仍有不少玩家前仆后继地研究中。在介绍彩蛋解法之前，首先将这张帝国的相关要素介绍一下。

开启升级装置

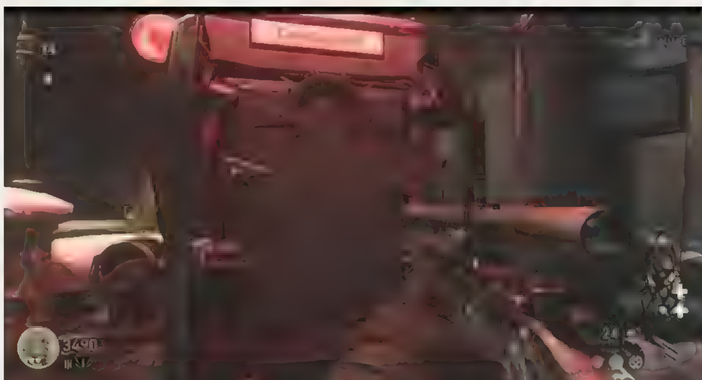
在地堡的地下区域有个牢笼一样的地方，笼子下面就藏着升级装置，这里场景有一个开关，按下后笼子会升起1/4，也就是说这样的开关还有三个。玩家需要通过滑地图中的垃圾管道来找到这三个开关，每滑一次消费250电能。地图中三个圆形的垃圾管道点分别在：

1. 指挥所的墙上。
2. 实验室发电陷阱附近的墙上。
3. 在地面区域的塔附近，最里面的墙上。

全部激活后升级装置就能使用了，每升级一次消费5000电能，并且可以在这里直接花费4000电能买升级后的子弹。

所有电疗位置

正常情况下玩家最多可以获得4种电疗。快速救人和过去一样，单打为自动复活，同样位于初生地附近；快跑位于从洞口下去正前方；在地面双层有留声机的建筑里有一击双出，效果为增强子弹威力；控制室里的紫色电疗是本作新增的能力，效果为增加近战威力，在15波之前可保证一铲一个普通丧尸；在实验室可以找到快手，也就是快速上弹；实验室的另外一侧还有上弹放电，类似以前的樱桃饮料，上子弹时玩家身边会有范围攻击效果，但是不会定住丧尸。



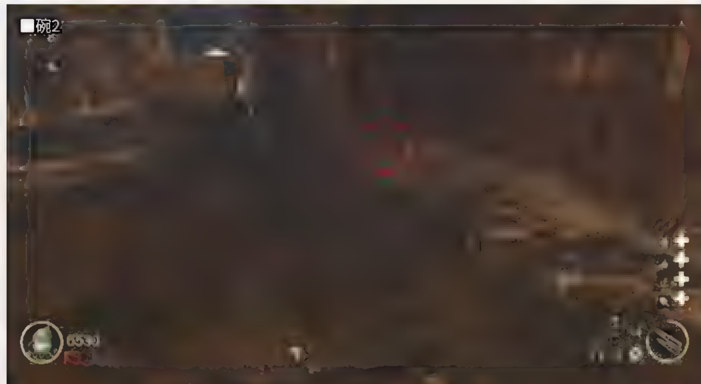
经典版波波沙

要想获得经典版波波沙，首先需要找到地图上的 4 个乞丐碗，并往里面捐钱。捐钱的操作是对着地上的碗按←，如果成功的话碗里会飞舞着钞票即代表成功。这 4 个碗的位置分别在：

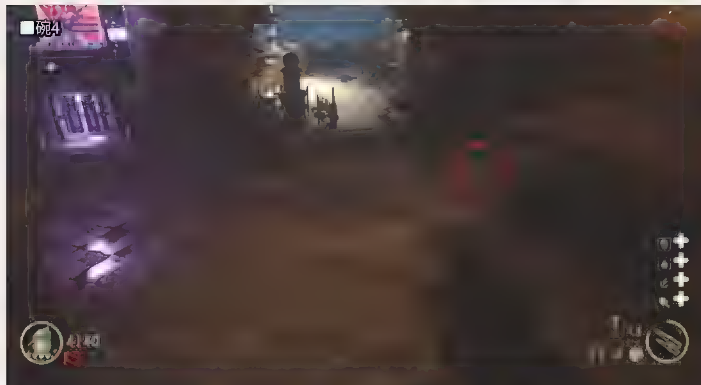
1. 停尸房有护甲的那个房间。
2. 村庄广场地洞旁的一辆卡车边。
3. 河畔的一个半封闭小平台上。
4. 酒吧里一击双出电疗的旁边。

在 4 个碗里都捐完钱后，在抽奖箱里就有几率抽到经典版波波沙，它的弹数和射速都要比普通版强，另外同样可以强化。


碗1


碗2


碗3


碗4

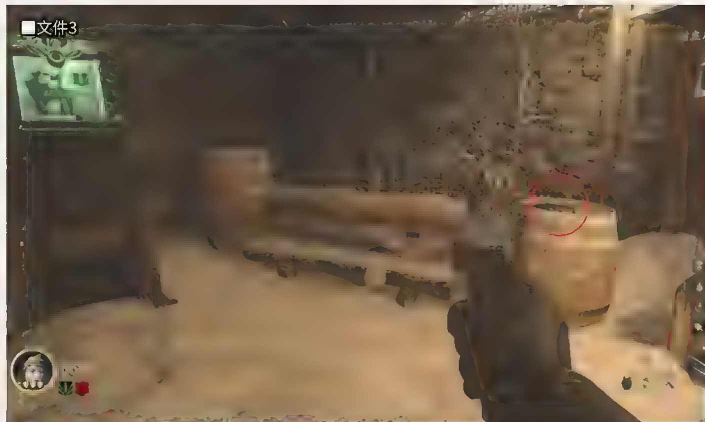
全文件收集

在地图中可以找到 13 个文件，其外观比较像老式录像带，靠近后长按□/× 键即可获得。找齐之后可以在士兵→档案→记录中查看，一共是 4 个视频文件和 20 个音频文件，均全部翻译，十分体贴。这 13 个文件的位置如下：

1. 进入尖塔区域后右手边的栅栏里
2. 酒吧里一击双出电疗旁的桌子上
3. 初生地快速救人电疗旁的桶上
4. 进入村庄广场护甲点旁的房子，在二楼的书架上
5. 村庄广场地洞旁的一辆卡车边
6. 从上述卡车所在的通道进入河畔然后往右，在碉像旁边的雪地里
7. 从中庭到实验室的入口旁的桶上
8. 从上述入口进入实验室，在护甲点旁边的桌子上
9. 指挥所靠近垃圾管道的地方
10. 停尸房有 STG44 贩卖的房间入口的桌子上
11. 停尸房 BAR 购买点附近的桌子上
12. 进入皇帝的大厅后深部左手边的桌子上
13. 从停尸房进入下水道后笔直往前的油桶上

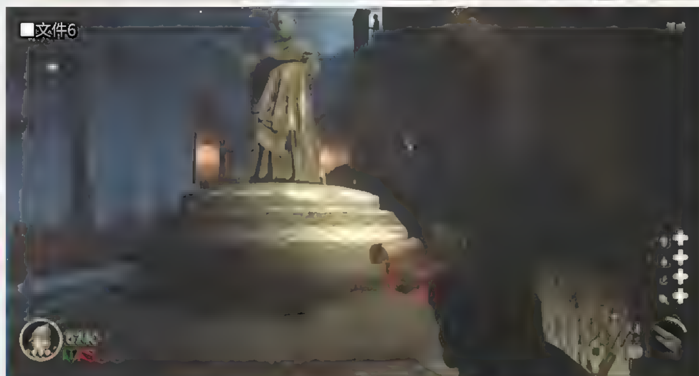

文件1


文件2

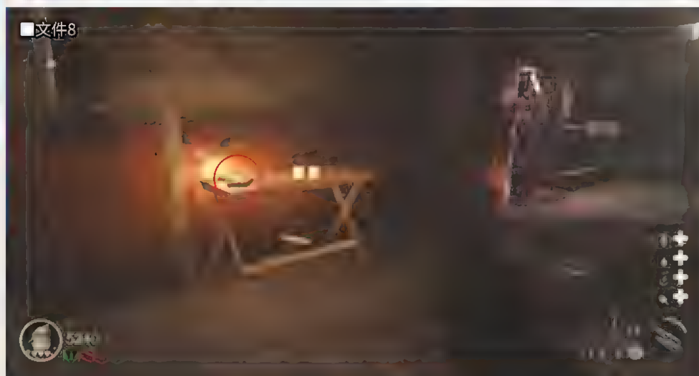

文件3

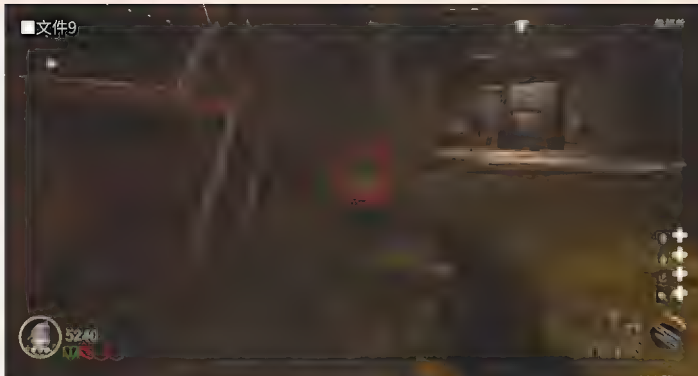

■文件4

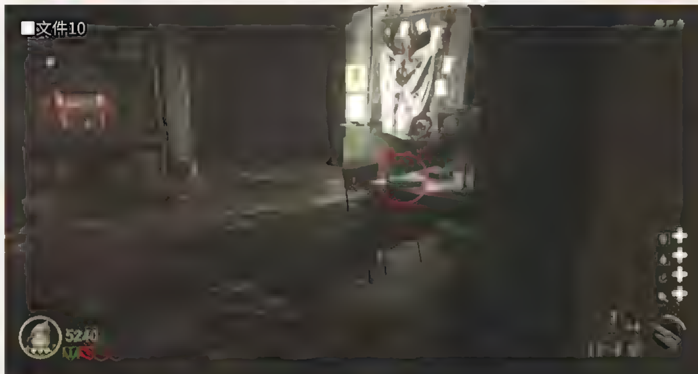

■文件5


■文件6

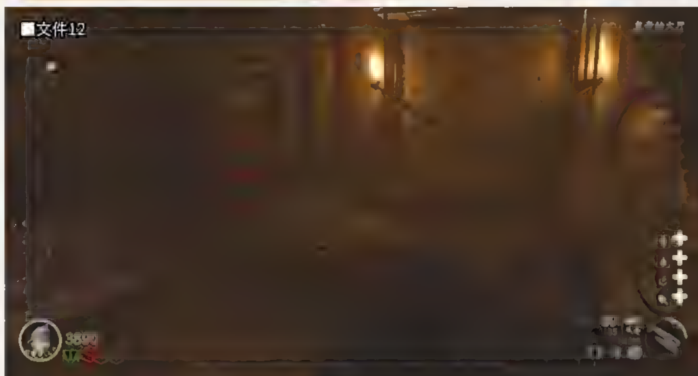

■文件7

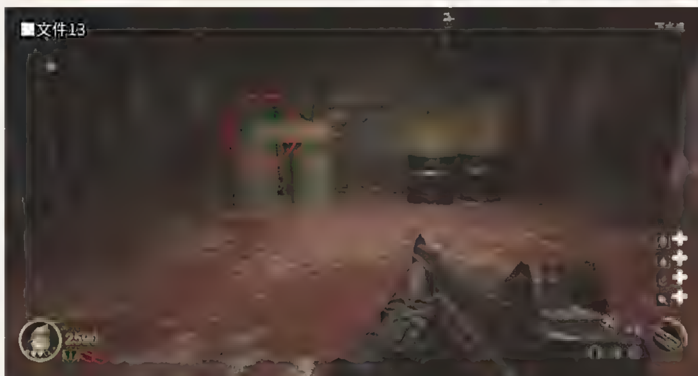

■文件8


■文件9


■文件10


■文件11


■文件12


■文件13

普通彩蛋

终极帝国这张地图为玩家设置了两个彩蛋，我们将其称为普通彩蛋和隐藏彩蛋，其过程和结局都有所不同。普通彩蛋相对简单，建议玩家可以先通过解开普通彩蛋来熟悉新系统，之后再挑战隐藏彩蛋。隐藏彩蛋相比普通彩蛋增加了不少步骤，但普通彩蛋的大部分内容也是要完成的，如果发现隐藏彩蛋某些步骤无法触发就需要发展一下普通彩蛋的进度。本作丧尸模式可以说非常照顾新手，玩家每完成一步都会给予下一步比较明确的提示，也可以随时按键查看提示，非常方便。

第一步 进入地堡

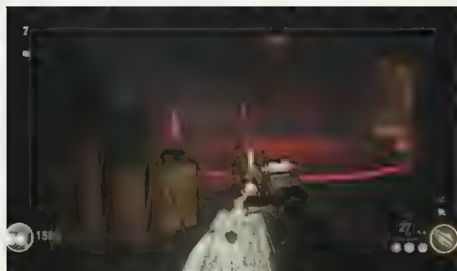
开场先去给氧缸车加满煤气，顺着氧缸车上面三根线的位置找到三个阀门拧开，每个阀门都需要持续按住一段时间才能加满煤气，尽量将丧尸绕远再按。之后到村庄广场上的圆坑处，机关会变绿，按下开关即可炸开这里的地洞。进入坑道内就能找到电闸，开启后回地面，这样就能打开地图中第二大区域——地堡。

第二步 前往皇帝的大厅

进入地堡后，在指挥所左右有两个需要花钱的门，打开后两边是停尸房和实验室，里面各有一个电源供应器需要在短时间内保持开启，这样就能开启中间的门通往最底部的皇帝的大厅。打开最底部的时候会有 4 个炸弹怪，凑近玩家就会自爆，由于后面的彩蛋步骤需要用到，建议合理利用。到达皇帝的大厅拉开控制杆后，需要在这里杀一定量的丧尸来进行充能。

第三步 制作特斯拉枪

充能结束后回到指挥所，将类似金字塔的装置盖子拧开，这样会出现一个发着红光的飞行器，在控制室上面按下红色的按钮，这个飞行器就会自己移动，玩家需要跟着它并且杀死进入其红圈范围内杀丧尸充能，将其运送到指定地点后会出现配件——特斯拉枪枪管。运送充能的过程一共要进行两次，第二次可以获得特斯拉枪核心。拿到两个道具后回到控制室，这里会刷出一个喷火的 BOSS 级敌人，这种敌人皮厚血多，会使用喷火器一直喷，遇到他最好能保持一定距离，打倒后可以拿到他的头颅，记得把头放在一个好认的位置，后面的步骤还要用到。将两个特斯拉枪配件装在控制室的制作处即可获得特斯拉枪。



第四步 神之右手

在皇帝的大厅调查左边的神之右手。之后启动控制室的电网盒，打开会有 1234 顺序的红绿蓝颜色提示，玩家需要在短时间内按顺序将地图上的四个电盒调到指定的颜色上，每次游戏提示顺序颜色都会改变。四个电盒的位置如下：

1 号：就在指挥所的电盒旁边

2 号：位于从村庄广场大坑跳下去的正前方

3 号：顺着 2 号往右穿过升级装置区域，在通往水塔的位置可以找到

4 号：位于尖塔附近，双层建筑那里；

完成后就要去塔那里防守了，将中间的装置打开后开始防守，玩家在一定时间内将攻击避雷针的丧尸杀掉就行。中间完成后记得马上开启两边的开关还要再防守一次。两次完成后即可回神之右手那里完成任务了。

第五步 神之左手

在皇帝大堂触发神之左手后再回地面上空会出现齐柏林飞艇，飞艇本身会攻击玩家而且攻击力很高。玩家要做的是等待飞艇下面的黄色灯闪烁后攻击其中一个点，四盏灯随便集中一个打即可。成功后会将电源供应器打下来。玩家需要在供应器附近杀丧尸充能，完成后供应环部件就会出现。玩家需要拿起来把装置扛回皇帝的大厅装在神之左手上。运送的过程中手持装置的玩家速度会变慢，这点要小心，过程中最好有其他玩家护送。这里即使留丧尸也会刷出新的来。打飞船运送供应环过程一共要三次，注意最后一次打掉飞船上的点后它会吸回去，玩家还要再打一次才会掉。完成后再去神之左手那里交任务。



第六步 神之声

将之前喷火敌人的头颅拿起来后，用它对着散落在地图中的四幅画照射即可出现隐藏标识——四种不同的乌鸦对应不同的罗马数字。四种乌鸦的标志分别是向左、向右、向上飞，还有一个带月牙形状的，玩家要记住图案对应的罗马数字。四幅画分别在停尸间的升级装置旁边、地面上庭院处、高塔附近的建筑那里、有留声机的房间附近。之后回到皇帝会堂，按照画上面的图案以及罗马数字，将神之声上面的数字进行调整。成功后将其启动完成这一步。

第七步 BOSS 战

以上步骤完成后即可进入普通彩蛋结局，在此之前玩家做好最后准备，之后所有人用特斯拉枪射击中间的圆形即可进入最终 BOSS 战。

BOSS 战打法与之前神之左手步骤类似，BOSS 本身是无敌的，玩家需要攻击天空齐柏林飞艇上的灯将充能装置打下来，并在附近杀丧尸充能，充满后所有人攻击 BOSS 将其打成倒地状态，之后拾取装置靠近 BOSS 将其放进 BOSS 身体就算完成一次攻击。这样的步骤玩家需要总共完成三次，越到后期 BOSS 起身速度越快，一定要小心。这里建议多人游戏时一名玩家吸引 BOSS 和丧尸，其他玩家去打飞艇和充能。由于战斗中玩家可以随时补充护甲，所以整体战斗并不是很难。



隐藏彩蛋

隐藏彩蛋是在完成普通彩蛋的基础上再附加一些步骤，不过最后不是用特斯拉枪射击中间的圆形，而是要用强化的特斯拉枪射击皇帝的大厅上方的环形吊灯。普通彩蛋步骤可穿插于附加步骤之中，顺序不拘。






升级所有特斯拉枪

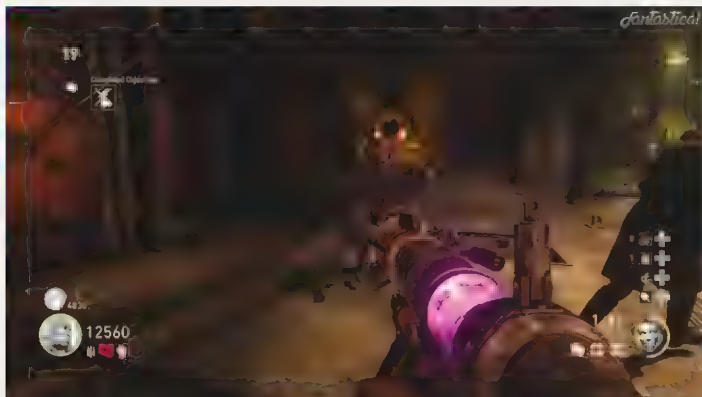
升级所有特斯拉枪是整个过程中最麻烦的步骤，在这一步之前要先制作出特斯拉枪。升级特斯拉枪不少需要特定的怪物出现才能完成目标，玩家记得合理利用。

●绿色特斯拉枪

首先玩家需要喷火BOSS的头，照射庭院的其中一个雕像即可将其破坏，再用特斯拉枪打它就能掉落绿色扣环。接着将绿色扣环放在指定的充能点上，需要利用庭院的陷阱一次杀5个丧尸。玩家只要将足够数量的丧尸引到庭院陷阱范围内，如果满足条件的话装置就会闪绿灯，比较好认。之后开启陷阱即可，这个步骤玩家一共要完成两次。

●紫色特斯拉枪

实验室角落有个铁门，玩家要把炸弹怪（官方名称为负弹者）引到这里将这个铁门炸开，从而拿到紫色扣环。注意炸弹怪一旦接近玩家就会引爆，一定要尽量远离。将紫色扣环装到实验室发电陷阱里面装置上。充能的办法为将两个手持大锤的特殊敌人（官方名称为乌斯特灵）引到陷阱范围内用电击陷阱一次性杀掉。这个步骤也是要做两次。如果不做彩蛋的话乌斯特灵最早会在11轮出现，由于这种敌人玩家不招惹他走得会特别慢，并且不在波数丧尸内，解彩蛋的过程中可以留下他们用来完成这一步。



●红色特斯拉枪

在初生点附近用特斯拉枪打一盏路灯，之后路灯会冒火花，用枪打会有特殊音效，沿路将所有路上冒火花的灯依次打灭。这个最后会传导到停尸房。打灯的过程中注意速度不能太慢，并要确认好灯的位置，这个步骤熟悉以后应该不难，可以买个快跑来提高效率。

充能的方法为用停尸房这里的陷阱来杀奖励波的苍蝇怪（官方名称为虫尸），奖励波的丧尸会在5的倍数波出现，类似以前的"狗波"，它们跑得比普通丧尸快不少，且会发出嗡嗡声，因此又名苍蝇怪。杀完后会有弹药奖励。这里要用陷阱一次杀5～10只这种丧尸，总共要完成3次。



●黄色特斯拉枪

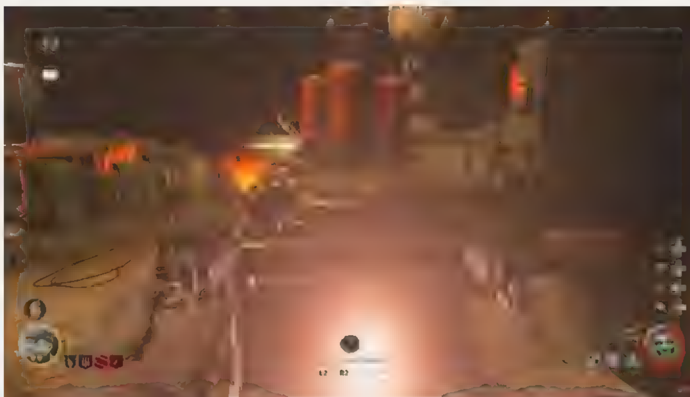
在升级点附近有一个竖着的铁门，玩家要将乌斯特灵引到这里，并且攻击它引诱其拍碎铁门，这样可以锤爆后面的铁门中拿到死亡之鸦扣环。将其放在升级点附近的装置上。充能的方法为在这里用陷阱一次杀两只炸弹怪。这里的陷阱为随机出现的刀片，对玩家的走位有一定要求。

引两个炸弹怪比较麻烦，因为他们会随时引爆，这里有个简单的办法。每个炸弹怪都有两个头，玩家只要爆掉后面的那个头炸弹怪就会丢下炸弹并且不会自爆，玩家就能轻松引诱他们。用这里的陷阱杀炸弹怪玩家要完成两次，也就是说最少要有4只炸弹怪才行。

这里有个简单的办法，就是打开盐矿大门后，用一个眩晕冲击技能把那4只同时出现的炸弹怪定住，这样就能轻松将它们后面的头打掉。之后再引诱过去一口气杀死4只，就能直接完成最麻烦的这一步了。

获取最终配件

停尸房和实验室的火炉那里各有两个放以上充能完毕电池的点，将电池放在上面玩家要在这防守杀丧尸充能。注意这个充能过程每波只能做一次，如果是临近波数的尾声，开始充能后会直接进入下一波，比较坑爹。放电池的门没有打开的话，就是需要推进一点普通彩蛋的进度。完成后拿到配件就能去拿特斯拉枪的点进行升级了。



获得唱片



首先在地图地面上方可以找到绿色、黄色、红色三个陀螺，三个陀螺会随机出现于地堡外的特定位置，用枪打掉之后过去捡起来即可。以下是所有陀螺出现的位置。

●黄色陀螺

坑道上面的屋顶上；
右边瓦斯阀门上面的窗户上；
瓦斯背面建筑的二楼窗户上；
初生点靠近快速救人上方的屋顶处。

●红色陀螺

初生地后面的门，有留声机房子2楼，有个半开着的窗户那里；
水车对面的房子，旁边有两个屋顶的建筑楼上；
有旗子建筑的背后窗户上；

●绿色陀螺

庭院房子的屋顶上；
玩具展示柜上方的建筑窗户；
玩具展示柜对面有两个旗的建筑，在右下方窗户里。

将三个陀螺装在玩具展示窗上。之后玩家要找到陀螺颜色对应的密码，这些密码会随机位于地图中的几个窗户里。所有密码可能会出现的所在地如下。

●红色密码位置

控制所的窗户里；
地堡入口对面建筑房间2楼，从窗户里往外看；
洞口附近水井旁边的房间里。

●黄色密码位置

从地堡入口所在的区域，开启玩具展示柜旁的一个门后的第一个单层建筑窗户里；
左边瓦斯阀门所在建筑物，左边的窗户里，沙发上可以找到；
某个武器出售点所在的建筑窗户里。

密码的数字就是对应颜色陀螺所需要指向的点，比如红色的密码数字为09，那就将红色陀螺扭到9点钟方向。注意绿色的密码没有提示，不过只要其他转对了，将绿色陀螺转一圈是肯定会有对的，成功后从抽屉里获得唱片。



获得大宝剑

河边的风向标，玩家调查后它会旋转并指向一个方向，顺着那个方向玩家可以找到很不起眼的一个白点，玩家要用枪来射击。

成功后来到水车那里，水车会停止转动，用升级后的特斯拉枪打水车上的装置进行充能。

之后前往地堡，原本开启通往皇帝的大厅路径的两个装置又能启动了，两个全部按下后在控制室会多一个隐藏开关，这里会打开电源，用升级后的特斯拉攻击会进入停电状态。此时玩家需要用喷火敌人的头来照射调整停尸间、实验室通道2个隐藏窗口的密码（这两个点就在控制室旁边），这里的密码调对后会呈现深蓝色，只要把所有数字调成深蓝即可，不用特意去记。完成后拿到各一半硬币。注意这个环节中隐藏窗口开启的时间有限，一旦关闭之后需要等下一波才能再次开启。

之后就可以拿着硬币下去皇帝的大厅雕像下面的圆形凹槽那里换取大宝剑了。只要是20波以内的敌人，用大宝剑可以一剑一个。



唱片谜题

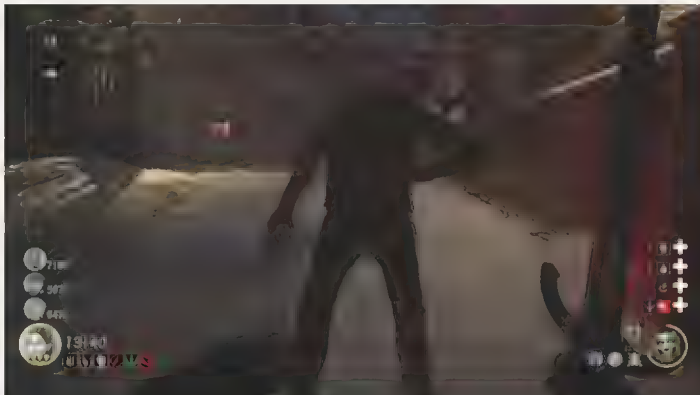
前往地面通往塔的房间那里，有一个留声机，将之前陀螺获得的唱片放在留声机上会放歌，玩家要在放歌时间内杀足够的丧尸。完成后留声机会发出特殊的声音，比较考验玩家听力，玩家需要留意金属敲击的次数来得到密码，比如敲4下→间断→2下→间断→1下→间断→4下，那么你的密码就是4214。

之后前往皇帝会堂，对着神之左右手中间的装置依次输入刚才的声音密码，顺序为向左标志的乌鸦是第一个，月牙标志的乌鸦是第二个，之后顺着按即可。

隐藏彩蛋 BOSS 战

完成后会有特殊场面，四名玩家同时用升级后的特斯拉枪打皇帝会堂上方的环形吊灯即可，这样就能获得黑鸦之心。如此一来就触发了隐藏结局的路线。

之后步骤一样，所有玩家用特斯拉枪射击防护罩拿到剑柄就会进入BOSS战，隐藏彩蛋的BOSS战与普通彩蛋BOSS战有两点不同，一是空中的齐柏林飞艇只会有一个点亮着，另外一个是BOSS的起身速度会更快，玩家要把握好机会。



隐藏人物解锁方法

游戏中一共有6个隐藏人物，玩家需要达成特殊的挑战才能将他们激活。有些挑战的达成条件是非常苛刻的。早期有一些利用BUG的简单方法能让玩家解锁隐藏人物。但是还是推荐玩家自己来打，会有更多挑战与乐趣。更新之后玩家可以在找齐之后可以在士兵→档案→挑战中查看当前进度。5个条件可以一起完成，也可以分开完成，完成之后游戏会提示已解锁隐藏挑战。多人进行游戏时，必须所有人都满足条件，才能完成挑战。

猎手

解锁条件：在终极帝国中从财宝丧尸身上获得5种配件。

获得方法：财宝丧尸是游戏中随机出现的特殊丧尸，它会不停掉落钱让玩家捡起，血非常厚，一旦发现玩家它就会很快自杀。

杀财宝丧尸获得的配件完全随机，要收集5个，正常可能要打无数只财宝丧尸才能成功。在没有BUG的情况难度很高。财宝丧尸只有在通电并且进入盐矿后才会出现，出现时屏幕上会出现掉落电能的提示，然后走过去将其干掉即可。为防止它自爆，推荐用升级后的强力武器攻击。

登山者

解锁条件：1. 在终极帝国中不开门存活20波；2. 在终极帝国中不开门不倒地存活20波；3. 在序章中存活25波；4. 在序章中不倒地存活25波；5. 在序章中不开启隐藏房间存活25波。

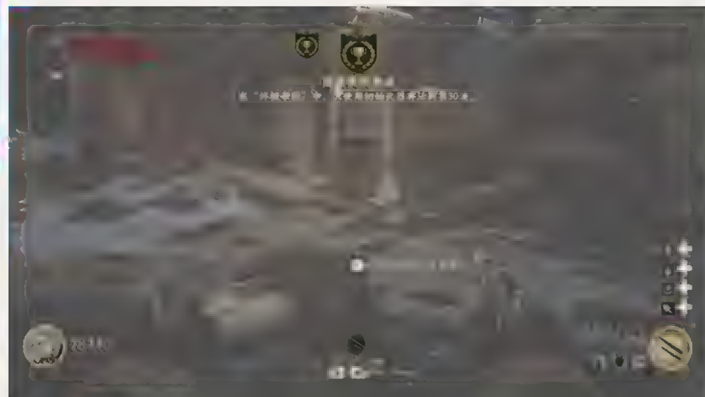
获得方法：在各种BUG都被基本修复的情况下，这个条件只能靠玩家自力完成了。这里我们也给不了太好的建议。

生存专家

解锁条件：1. 在终极帝国中不倒地存活30波；2. 在终极帝国中不使用电疗存活30波；3. 在终极帝国中不开电闸存活30波；4. 在终极帝国中只使用初始武器存活30波；5. 在终极帝国中只使用两种抽奖箱里的武器存活到30波，可以使用初始武器，但不能升级武器。

获得方法：建议分波完成。只使用初始武器的挑战，推荐使用升级后的1911，强大的爆炸手枪让一切都没了难度；不开电闸的挑战稍微麻烦，玩家千万不能掉入村庄广场的洞里，否则一定会失败。

不过更简单的办法是利用BUG，此BUG至今有效。在地图中有无敌的点可以卡，具体为在炸开村庄广场的洞后，向着如图所示的位置飞扑，这样起来后站在几乎是坑里悬空的位置，这是个无敌点，没有敌人能伤到玩家。进入无敌点后，玩家不能跳也不能使用近战，但是调出铁锹后按R2/RT发动近战是可以的，后期有了喷火BOSS的头以后可以提高不少速度。



B.A.T. 特工

解锁条件：1. 在终极帝国中亲手杀死一个财宝丧尸；2. 在终极帝国中初次击败装甲屠夫；3. 在终极帝国中存活25波；4. 在终极帝国中首次激活武器升级装置；5. 在终极帝国中于第6波结束前获得特斯拉枪。

获得方法：这应该是最简单的隐藏人物，毫无难度可言。装甲屠夫就是彩蛋最后的BOSS。



B.A.T. 精英

解锁条件：1. 在终极帝国中单打解开隐藏彩蛋；2. 在终极帝国中于16波之内解开隐藏彩蛋；3. 在终极帝国中于75分钟内解开隐藏彩蛋；4. 在终极帝国中不倒地解开隐藏彩蛋；5. 在终极帝国中不使用任何必杀技、模组、消耗品解开隐藏彩蛋。

获得方法：最难的隐藏人物，只能多练才有可能。其中75分钟的挑战，是包括了完成彩蛋后的动画时间，因此实际时间只有72分钟。强烈推荐4人合作完成。



屠戮者

解锁条件：1. 在终极帝国中于12波之内击败装甲屠夫；2. 在终极帝国中不使用升级武器击败装甲屠夫；3. 在终极帝国中不使用电疗击败装甲屠夫；4. 在终极帝国中不倒地击败装甲屠夫；5. 在终极帝国中不使用任何必杀技、模组、消耗品击败装甲屠夫。

获得方法：可以说是精英的简化版，因为可以打普通彩蛋的BOSS。



正义不会缺席
多人联机要素攻略



随着游戏主题回归二战，系列赖以成名的多人联机也一同回归二战。与之前大家预料的一样，虽然主题变为二战，但系列的诸多元素依然健在，只是改头换面成了别的样子。不过全新的战争模式还是给了老玩家一定的惊喜，就是目前只有 3 张地图实在寒酸。而万恶的开箱系统让系列玩家也有了欧洲人非洲人的概念。

指挥部

指挥部是本作多人联机部分新增的设定。按照设想，玩家和队友能够在指挥部里尽情交流、比试枪法，等于是多了一个社交场所。但由于游戏发售后网络不给力，导致玩家只能在指挥部里看到自己，这个构想就成了笑柄。好在如今官方已经修复了这个问题。

基础设施



指挥部不光是一个社交场地，它还集成了一些系列的传统功能，让玩家更有投入感。下面首先来介绍一下相关的基础设施。除了下文提及的各种基础设施外，玩家还可以在指挥部的不同地方看到不同模式的计分板，调查对应的计分板可以搜索加入对应的游戏。

●军需官

进入指挥部后，左前方的小摊是军需官。军需官是游戏的“氪金点”，在这里玩家可以花钱购买 COD 点数，然后利用 COD 点数来开箱。不光是能购买多人联机部分的箱子，还能购买丧尸模式的箱子。

此外在军需官处还可以签下合同，所谓合同其实是一种花费军械点数买来的限时挑战，玩家达成之后可以获得对应的奖励。但如果失败的话，这军械点数就浪费了。玩家最多能同时签下 3 个合同。

而通过军需官处的收藏奖励选项，还可以确认目前获得的各类收藏。玩家也能直接用军械点数来精准解锁自己想要的东西，但是代价都非常高。

●邮件

进入指挥部后，右前方是无人邮局。它的主要功能是接收官方送给玩家的礼物，以及按时领取津贴。津贴是 100 点军械点数，真实时间每给 4 小时就能领一次，等于说玩家每天能领 600 点。但如果不按时领取的话，军械点数并不会累计。所以指望津贴发财是不可能的。

●霍华德少校

进入指挥部后，笔直往前进入最大的房子，即可见到少校。少校的作用是向玩家提供任务，这些任务分为日常（每天 6 个）、周常（每周 3 个）和 1 个不定期更新的特殊任务。任务会每天更新一次，如果玩家之前没有领取的话就会消失。但一旦领取之后，除非玩家放弃，那么任务在完成之前永久有效。

玩家最多能同时领取 3 个日常任务、3 个周常和 1 个特殊任务，多于这些数字就必须放弃部分。每个任务都有详细的进度条，方便玩家掌握。这些任务不一定要在多人联机中完成，部分任务是指挥所限定的。另外 24 小时内完成 6 个日常任务、7 天内完成 3 个周常，均可获得独特奖励。

●剧场

从少校处往左走会进入剧场，这里主要是观看游戏提供的视频，包括实况活动和人气录像。目前剧场里的内容并不丰富。

●徽章

从剧场出来后，往左前继续前进，在拐弯处能看到徽章。这里可以创建并上传徽章，未来还支持下载其他玩家的徽章。

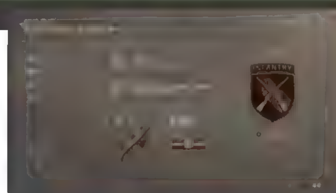
●连续得分

来到海滩后，爬上左边的了望台，会进入连续得分。这里可以无限制地使用连续得分，方便玩家掌握它们的性能。

●军械师

往海滩右边走，会看到开在卡车上的军械师。这里可以让武器进入巅峰，也就是俗称是武器转生。另外还能制作并上传武器涂装，未来将支持下载其他玩家上传的涂装。

●部队巅峰



从少校处往右出门，会看到部队巅峰。当你的任意部队达到满级后，可以在此选择进入新的巅峰。与旁边的人对话，如果达到士兵满级，可以进入巅峰高地。

●靶场

在邮件的右边有靶场，可以在这里测试自己拥有的武器装备，但如果是没有解锁的武器装备还是不能选择。另外在指挥部调整个人配置时，按触控板 /VIEW 键可以直接来到靶场。

指挥部彩蛋

在指挥部中隐藏着不少彩蛋，另外也关系到一些挑战。关于这些挑战，可以在士兵→档案→挑战→游戏模式→指挥部中查看。

球员挑战





球员挑战要求玩家在指挥部找到3个隐藏的球。

第1个球的位置在进入指挥部时的初始地点，回头看能看到一个炮台，球就在炮台上。不过这个炮台不能直接跳下去，首先要利用炮台下方偏高的位置跳到炮台前的一根断掉的柱子上（参见上图），然后从柱子上跑跳就能跳上炮台了。

第2个球就十分反人类了，有可能引起玩家的不适。XOne玩家如果有精英手柄，可将L3设于快捷键，这样能降低不少难度。具体步骤详见下图。

1. 来到剧场，面对屏幕的右后方有一个小石柱，先跳上石柱。

2. 接下来要从石柱右面稍高一点的地方（无法直接走上去），利用跑跳跳到斜对面的拐角上，这样就能来到上层。

3. 在上层往军需官方面前进，利用两次跑跳跳到另一边。

4. 这一步十分关键。从边缘利用跑跳跳到少校房间上面的一个圆形的玩意儿上。这一步不仅要跑跳，而且方向要准，难度很高。

5. 跳到圆形上面后，暂时还不能直接跳到平台上。这时贴着墙一个小跳，跳上圆形右边的铁皮上，慢慢往右走几步就能跳上平台了。

6. 这一步完成之后就没有难度了。在平台上贴着墙转一圈，就能进入中心区域，第2个球就在这里。接下来请参照碰瓷挑战。







第3个球可谓有过之而无不及。它的位置在连续得分的了望塔上，但你不能直接进入，需要跳上去。在地面观察一下了望塔，你会发现在梯子右边转角后有一根斜着向上的横木，横木前方转角有一个像小钩子一样的东西，然后转角后有一根很短的木头和一根较长的横木，斜上方又有一个小钩子。你需要利用这几个东西一路跳到了望塔里，就能找到第3个球。在尝试的过程你会遇到各种反物理情况，请坚持下去。



碰瓷挑战

碰瓷挑战要求在指挥部从一定高度跳下来。前面的高度很容易达成，但最后两级需要特殊地点。这个特殊地点就是第2个球所在的位置。

来到少校所在建筑物的最上层，然后往剧场门口的那条壕沟里跳，如果成功的话即可解锁全部高度的碰瓷挑战。

片段挑战

片段挑战要求在靶场发现独特的秘密顺序，一共有三段。推荐使用刘易斯机枪＋快速瞄准＋加长弹匣，瞄准镜根据个人需要来。

首先来看看。第一段靶场中央和右边有两个平衡木样的玩意儿，上面各有一个类似日本国旗的靶子，下面各有3个绿色靶。请按以下顺序射击：

1. 先将两个类似日本国旗的靶子各射一枪
2. 把它们下面的6个绿色靶打掉
3. 这样右边平衡木的后面会多出5个上下排列的绿色靶，全部打掉
4. 中央平衡木后面会多出3个左右排列的绿色靶，全部打掉
5. 两个平衡木附近会多出两个人形靶，将其射倒。

成功之后会滚出一堆西瓜（寒冬围攻时为雪人脑袋），即代表成功。



接下来是第二段。中央后方的了望塔上有6个橙色或蓝色的靶子，当你射中蓝色时橙色会弹出来，反之亦然。请按以下顺序射击：

1. 射完6个全蓝或全橙的靶子。
2. 此时了望塔顶会出现两个人形靶，将其射倒。
3. 正中央后方会出现3个快速从左往右移动的人形靶，其中有一个女士图标。你需要射倒另外两个靶子，如果没有射中或是射中女士靶都算失败。

成功后靶场后方会爆炸。



第3段是靶场的重头戏，也是最困难的地方，一个人几乎不可能完成。强烈推荐多叫几个朋友一起来。在靶场中央偏左的地方有4个人形靶，从这里开始按以下顺序射击：

1. 射掉4个人形靶
2. 之后会出现3个人形靶，全部射掉
3. 再出现4个人形靶，全部射掉
4. 出现1个人形靶，全部射掉
5. 空中开始出现数波飞碟，数量为1、2、3。



将飞碟全部射爆后，挑战就算完成了，靶场会放起礼花。虽然看着好像挺简单，但实际上超难，单人基本没戏。

基本系统

本作多人联机部分的系统可谓是集系列之大成，下面先为大家介绍一下，以帮助大家少走弯路。其中最重头的师部分会单独解说。

军械点数

进入指挥部后，右上方那个银色的两把大锤交叉的标志即代表玩家的军械点数。军械点数可以理解为货币，其作用是用于购买自定义项目以及签约合同，在指挥部的军需官处可以进行以上两个操作。军械点数的获得方法多种多样，包括完成挑战、每4小时一次的津贴、开箱抽到已有的自定义项目等。

自定义项目在游戏中被称为武器收藏，原因在于这些项目都被划分到不同的武器名下，解锁某一武器名义下的全部项目后即可解锁对应武器的史诗级变种。这些自定义项目包括：名片、徽章、胜利姿势、角色皮肤、武器皮肤、武器变种等。正常情况下需要开箱获得，直接购买的话虽然直接，但价格昂贵。

合同方面大家要量力而行，另外尽量选择能够赠送空投补给或特殊奖励的合同，纯经验的合同个人认为意义不大。合同的时限仅计算实际游戏时间，等待和准备时间是不算的。

社区点数

社区点数需要玩家在士兵→档案中查看，玩家需要进行一些社交行为才能获得社区点数。这包括：完成挑战、被其他玩家点赞、在指挥部进行1对1等等。社区点数基本上是以25点为单位增加的，每达到一定数量即可提升社交等级，并获得对应的奖励，具体如下：

级别	所需总经验	升级奖励
1	0	无
2	100	500军械点数
3	250	名片
4	500	空投补给
5	750	1000军械点数
6	1000	M192变种：悉听尊便
7	1500	名片
8	2500	胜利姿势
9	3750	空投补给
10	5000	3500军械点数
11	7500	刘易斯机枪变种：路上战舰
12	10000	空投补给
13	15000	名片
14	20000	稀有空投补给
15	27500	10000军械点数
16	37500	KAR98K变种：噩梦
17	50000	稀有空投补给
18	75000	15000军械点数
19	150000	BAR变种：飞行员
20	250000	100个空投补给

社区点数的获得非常困难，最快的方法是被其他玩家点赞，一人25点。理论上如果每场都有11位玩家为你点赞，那么909场就能达到20级——还是很夸张啊！更何况玩家根本没有点赞的习惯，就算你主动为大家点赞，别人也不一定会配合。事实上18级开始的奖励都是PC玩家通过拆包获得的资料，25万简直是在开玩笑。另外有传言说社交等级上去之后开箱的运气会变好，不过目前并没有证据。

装备解锁

本作的装备解锁为复合机制，首先每件装备（含主武器、副武器、杀伤型装备、战术型装备、基础训练）都有特定的解锁等级。当玩家的士兵达到该等级后，该装备的名字前的上锁标记会被一个有五角星的圆形钱币标记代替。这个时候使用 1 枚军衔解锁代币即可解锁这件装备。玩家升级时就能获得 1 枚军衔解锁代币，只要不浪费的话肯定够用。

主武器和副武器的变种，需要通过开箱、集齐收藏、进入部队巅峰、提升社交等级获得，无法直接用代币解锁。武器的配件则需要提升武器等级来解锁，武器等级的提升方法就是用该武器多杀敌。武器的迷彩需要用该武器爆头一定次数后解锁，而武器的准星则需要装备反射瞄具后在举枪瞄准时杀死一定数量的敌人才能解锁。

连续得分奖励

当玩家在不阵亡的情况下连续得分后，达到对应的分数即可发动连续得分奖励，每场比赛最多携带 3 个连续得分奖励。游戏中一共有 16 个连续得分奖励，解锁方法和装备一样：等级 + 代币。玩家可以在指挥部随时试用连续得分奖励，这样就能提前做好准备。部分模式无法使用连续得分奖励，如战争。

无论玩家做出什么得分行动，其分数都会自动累计，但死掉之后分数就会清零。装备基础训练“征用”后，可以在死后保持分数不减，但连续得分奖励所需的分数会变高，而且只能使用一次。征用提高的分数上限幅度不等，大约是从 1.5 倍～2 倍。而装备基础训练“军械补给”后，会让连续得分奖励所需的分数减少，不过这个幅度并不大，大约是 0.75 倍～ 0.9 倍。究竟选择哪个请玩家自己衡量。以下是全连续得分奖励浅析。

燃烧瓶：所需分数最少的连续得分奖励。被直接命中的玩家会当场死亡，即使没烧到人，残留的火焰也会对经过的敌人造成持续伤害。在抢点防守之类的模式中有用。

侦察机：经典的 UAV，能在迷你地图上标出敌人的位置。可以说是最适合新手的项目，注意部分装备能免疫其效果。

反侦察机：摧毁敌军的侦察机和反侦察机，并在一定时间内防止敌军放出侦察机。总的来说没有传统的反 UAV 好用，但得分也只比侦察机高一点点。

补给箱：空投一个补给箱，里面可以是除 V2 飞弹外的任意连续得分奖励，装备基础训练“军械补给”后还能重新抽一次，称得上是物美价廉的选择了。降落伞出现时将其射落可令其下落加速。

战机飞行员：驾驶战斗机从高空俯冲并以机枪扫射，持续时间和范围都比较可怜，不过比滑翔炸弹更容易操控。

滑翔炸弹：经典的笔记本炸弹，不过这次没有加速功能。威力和范围要比战机飞行员大，但较难操控。

火焰喷射器：本作的象征武器，能在很短的时间内秒杀敌人，在室内和壕沟战中有很大的效果，但射程很有限，得分也不高。

迫击炮打击：手动选择 3 个目标地点进行炮击，也是系列的老三强了。持续时间短是最大问题。

弹幕炮击：向指定地点进行炮击，虽然只有一个地点，但范围、威力和持续时间都远胜迫击炮打击。对于目标在开阔地带的时候是当仁不让的大杀器。

高炮：摧毁所有敌方空中连续得分奖励，并阻止敌人使用新的空中连续得分奖励。其实就是二战版的 EMP，但由于二战时空中力量不够发达，士兵装备上也基本没有电子设备，所以实用性暴减。

紧急空投：和补给箱类似，但一次空投三个。从风险上来说要高于补给箱。

燃烧弹空投：用右摇杆手动扯线瞄准的轰炸，直接命中的敌人立即死亡，之后还会在地面上留下一道烈焰，接触到的敌人都会持续受伤。

伞兵：呼叫一队伞兵进行支持。由于 AI 智商有限，叫出来的伞兵也不是什么特种兵，以其高昂的分数而言完全就是浪费。

地毯式轰炸：无需指定方位的轰炸，轰炸机会自动来回轰炸多次，算是本作的顶级大杀器了。

球形炮塔：操作 B-17G 上的球形炮塔攻击敌人。贵为所需分数最高的常规连续得分奖励，一来只能用机枪，二来不能合作，个人感觉远不如之前类似的东西厉害。

V2 飞弹：本作的隐藏连续得分奖励，出现条件是 5 个师全部进入过巅峰 1。之后在比赛中玩家用自己手上的武器干掉 25 个敌人即可发动，发动后比赛直接结束，算玩家所在方胜利。



基础训练

本作的基础训练其实就是以前俗称技能的 PERK，解锁方法同样是等级 + 代币。这次每个玩家最多只能装备一个基础训练。有关基础训练的效果，在说明中已经写得很清楚了，这里只介绍 5 个通过师巅峰解锁的基础训练。

枪法熟练：步兵师进入巅峰 1 时解锁。效果为举枪瞄准时枪支晃动减小且移动速度提高。

体能充沛：空降师进入巅峰 1 时解锁。效果为冲刺结束后的耐力恢复速度提高，从高处坠落不会受到伤害。

卧倒：装甲师进入巅峰 1 时解锁。效果为能提前提示敌人掷出的杀伤型装备，并降低承受的爆炸伤害，还能在掷回敌人的 MK2 破片手雷时重置引信。

低调：山地师进入巅峰 1 时解锁。效果为能无声移动，且蹲伏时移动速度提高。

震撼：远征师进入巅峰 1 时解锁。效果为自动携带震撼弹，并能最大装备两个杀伤型装备。

空投补给

空投补给也就是开箱，除掉活动限定的空投补给外，游戏中能开的箱子共分 4 种：空投补给、稀有空投补给、丧尸空投补给、稀有丧尸空投补给。前两种箱子能开出的东西主要是自定义项目，包括名片、徽章、胜利姿势、角色皮肤、武器皮肤、武器变种，此外还有一些限时奖励如士兵经验翻倍等。抽出重复的项目时会根据其珍稀度自动转化为军械点数，但是一般都极少；后两种箱子同样能开出自定义项目，但主要是开出用于丧尸模式的消耗品。

对于普通玩家而言，空投补给的最大意义就是开出武器变种。游戏中出现的主武器和副武器都有数量不等的武器变种，武器变种在性能方面和普通版没有区别，只是外观不一样。不过在多人联机中，玩家使用武器变种击杀敌人时能获得额外的士兵经验，其中史诗级武器变种为 10%，英雄诗武器变种为 15%。活动限定的武器还包括稀有这个等级，不过同样是 10% 的加成。

士兵巅峰

本作中的巅峰，也就是国内玩家俗称的转生，所谓巅峰 1 也就是 1 转。

进入巅峰的条件和过去一样，即士兵等级达到最大并填满经验条，这时就可以在指挥部选择进入巅峰。进入巅峰后的特性如下：

· 士兵等级变为 1 级。

· 所有根据士兵等级解锁的项目重新上锁，包括武器、装备、基础训练、连续得分奖励。

· 武器配件、挑战、迷彩、名片相关的数据统计全部保留。

· 拥有独特自定义项目，包括图标、名片、头盔。

· 增加一个自定义兵种项。

· 增送一个巅峰代币，效果为可以无视等级解锁任意一个项目。

· 解锁巅峰挑战。

士兵巅峰与武器巅峰、师巅峰完全独立，彼此之间没有影响。

武器巅峰

本作的武器同样有巅峰设计，条件是武器等级达到最大。之后在装备菜单或指挥部里可以选择进入巅峰。进入巅峰后武器等级会重置，所有配件都需要重新完成，但该武器的数据依然保留，因此迷彩和准星的解锁进度不会重置。

武器进入巅峰 1 后，可以将战队标签显示在武器上；武器进入巅峰 2 后，可以将目前的杀敌数显示在武器上。不过这两项标记都非常小，要非常仔细才能看到。



师

师系统是本作多人联机的最大特征。游戏中内置了 5 个师，玩家必须从中选择一个加入。不过这个师实际上是特定技能和特定装备的组合，将其理解为 RPG 中的职业比较合适。玩家可以随时更换当前所属的师，也可以将 5 个自定义兵种选项定为 5 个不同的师以方便随时掌握。师的加入其实是对玩法的一种限制，不过也加强了平衡性，丰富了各种流派的套路。

师的特征

游戏中的 5 个师，分别代表以 5 种枪支为主的打法。步兵师是步枪，空降师是微型冲锋枪，装甲师是轻机枪，山地师是狙击步枪，远征师是霰弹枪。所以说师的名头只是个幌子，实际上玩家并不必去追究。

当然并不是说选择步兵师就不能玩狙击，玩空降师就一定得用微冲，只是每个师都有 4 个特性，全是强化对应枪支种类的。因此如果使用其他武器的话，效果肯定要差很多。

师有等级的概念，一共 4 级，每 1 级都能解锁 1 个特性。当师的等级达到最高的 4 级并填满经验条后，可以选择进入巅峰，也就是转生。师进入巅峰的奖励共有 4 级，分别如下：

巅峰 1：解锁专有武器和基础训练

巅峰 2：解锁专有名片

巅峰 3：解锁专有士兵服装

巅峰 4：解锁专有武器变种

和士兵巅峰、武器巅峰一样，进入新的巅峰后，师等级会重置，已解锁的项目（其实就是 3 个特性）再度上锁。不过考虑到有专有武器和基础训练，5 个师进入巅峰 1 是很有必要的，而且这样还能解锁隐藏连续得分奖励：V2 飞弹。

步兵师

步兵师是以步枪为主的职业，喜欢突击步枪的玩家首选步兵师。由于步枪从来都是系列的主流武器，因此步兵师也是最流行的。远近皆宜便是步兵师的优势，同时步枪的种类也是五大类武器中最丰富的，基本上可以分为自动和半自动两种。个人感觉还是自动步枪比较好。

1 级特性：步枪自带刺刀，从而拥有更远的近战距离，同时无论从哪个方位均可对敌人一击必杀。

2 级特性：主武器可以多带一个配件。此特性对非步枪武器也有效。

3 级特性：携带更多弹匣。

4 级特性：大幅加快举枪瞄准时的移动速度。

步兵师进入巅峰 1 的奖励是 SVT-40 和枪法熟练。

空降师

空降师是以冲锋枪为主的职业，这个职业的最大优势是垄断了消音器，因此想阴人的玩家只能选择空降师。过去很多玩家爱用的冲刺相关的技能也全整合到空降师的特性里了，因此近战流玩家的首选也是空降师。本作中只能给微冲装消音器，这点老玩家要适应一下。

1 级特性：微冲自带消音器，射击时不会显示到敌人的迷你地图上，但有效射程下降。注意微冲默认不带消音器，需要按←装上去。不过一旦装上之后，即使死掉复活后也无需重装。

2 级特性：冲刺距离延长。

3 级特性：加快跨越障碍物的速度。

4 级特性：加快冲刺速度。

空降师进入巅峰 1 的奖励是 MP-40 和体能充沛。

装甲师

装甲师是以轻机枪为主的职业，这个师相对比较弱势，因为它的特性是能给轻机枪支两脚架。这么做之后轻机枪的精度确实大幅上升，但射击时不能移动，导致自己变成一个活靶子，因此只有在很特殊的场合下才能派上用场。不过装甲师拥有防火防爆的特性，因此也有一些玩家利用这点玩冲锋流。

1 级特性：在水平面射击时可以选择架起轻机枪两脚架。

2 级特性：对爆炸震慑和战术型装备免疫。

3 级特性：降低承受的火焰伤害。

4 级特性：大幅降低承受的爆炸伤害。

装甲师进入巅峰 1 的奖励是 MG42 和卧倒。

山地师

山地师是以狙击枪为主的职业，在特定玩家心目中有很高的地位。它的特性是狙击，也就是开镜后按左摇杆进入的屏息状态。因为这个特性，基本上玩狙就锁定了这个职业。特性方面过去很多伏地魔爱用的隐身冷血之类的技能全集成进了山地师，很大程度上限制了 CAMPER 的存在，值得点赞。

1 级特性：瞄准时可以进入屏息状态。

2 级特性：不会被敌军侦察机发现。

3 级特性：对玩家控制的连续得分隐身。

4 级特性：移动时不会发出声音。

山地师进入巅峰 1 的奖励是 KAR98K 和低调。

远征师

远征师是以霰弹枪为主的职业，这个师的特性是能给霰弹枪装上燃烧霰弹。它在命中敌人后会持续燃烧夺走生命，从而起到补枪的效果，实际效果一般般。很尴尬的是玩霰弹枪意味着要玩近战，但几个加速技能全给了空降师，再加上又没有霰弹枪消音器，使得经常出现换命打法。远征师的最大优势还是能够从被击杀的敌人身上补充装备，对于攻防都非常有用，甚至有些用狙的玩家也会用到。



1 级特性：霰弹枪能使用燃烧霰弹。和消音器不同，每次复活时玩家都需要手动重新装填。

2 级特性：能同时携带 1 件战术型装备和 1 件杀伤型装备。

3 级特性：能在跑动中投掷，且更快更远。

4 级特性：能从被击杀的敌人身上补充装备。

远征师进入巅峰 1 的奖励是短管霰弹枪和震撼。

成就 / 奖杯

综述

● PS4 版

奖杯总数	51 个
白金难度	5/10
白金所需时间	30小时以上（视技术而定）
在线奖杯	15个
最少通关次数	–
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

● XOne 版

成就总数	1000 点 /50 个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	30小时以上（视技术而定）
在线成就	15个
最少通关次数	–
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

比起难度逆天的《COD 黑色行动III》，本作的难度有所回落。要想100%，三大模式都要玩到极致。相比之下战役最简单，多人联机次之，丧尸最麻烦。不过有系列经验的玩家不会遇到太多挑战，至于完美所需的时间完全取决于玩家的技术。三大模式的推进顺序不限，可以先重点玩其中一项，也可以三头并进。战役方面建议玩家直接挑战老兵难度，之后利用选关＋最低难度查漏补缺。丧尸模式此次单人即可完成，但从难度和乐趣出发均推荐四人同乐。多人联机部分以一转为目标慢慢打即可，其他成就 / 奖杯肯定能在一转前达成。

战役相关

欧洲解放
解锁条件 获得《COD 二战》中的全部奖杯。

可靠战友 25点/
解锁条件 总计30次从祖斯曼手中接过急救包。
获得方法 队友相关的5个成就/奖杯均为累积型，不需要在一次流程中完成，可以通过选关来补，因此不必过于在意。正常流程中记得有意识地多用即可。

有动静！ 25点/
解锁条件 总计25次请求皮尔森侦察敌情。

歌颂子弹 25点/
解锁条件 总计20次从特纳手中接过弹药。

炸爆效果 25点/
解锁条件 总计15次从斯泰尔斯手中接过手雷。

强过吊坠 25点/
解锁条件 总计10次从阿耶洛手中接过信号烟雾弹呼叫迫击炮打击。

千钧一发 15点/
解锁条件 总计5次扔开即将爆炸的敌方手榴弹救下队友。

吞云吐雾 15点/
解锁条件 使用烟雾弹遮挡总计50个敌人的视线。
获得方法 翻译略有问题。成就/奖杯的要求并不是遮挡敌人的视线，而是用烟雾弹直接命中敌人，这样敌人会因为咳嗽流泪而暂时丧失战斗力。累计让50个敌人进入这种状态即可。

你没事了！ 25点/
解锁条件 将9个不同的队友拖到安全地点。
获得方法 这其实就是英勇行动的一部分。参见战役攻略。

枪下留人 25点/
解锁条件 迫使4群不同的敌人投降。
获得方法 这其实就是英勇行动的一部分。参见战役攻略。

救命恩人 25点/
解锁条件 救助10名不同的正与敌人肉搏的友军。
获得方法 这其实就是英勇行动的一部分。参见战役攻略。

见证历史 10点/
解锁条件 集齐全部33个纪念品。
获得方法 参见战役攻略。

沉稳可靠 10点/
解锁条件 在战役中累计集中注意3分钟。
获得方法 使用狙击枪时按下左摇杆即可进入集中注意的状态，累计3分钟时间即可。

功勋卓著 50点/
解锁条件 以老兵难度通关。

十万八千里 15点/
解锁条件 完成“登陆日”。

福星高照 10点/
解锁条件 不被机枪击中，在2分钟内炸开海堤。

轮上地狱 15点/
解锁条件 完成“眼镜蛇行动”。

对空作战 20点/
解锁条件 在眼镜蛇行动中保护友军坦克，击落全部敌机。

无处藏身 15点/
解锁条件 完成“要塞”。

枪法如神 25点/
解锁条件 在“要塞”中，在从教堂掩护祖斯曼时弹无虚发。

最后一站 15点/
解锁条件 完成“特别行动处”。

新手上路 15点/
解锁条件 不撞到任何障碍物，完成“特别行动处”的驾驶部分。

香槟鱼子酱 15点/
解锁条件 完成“解放”。

寂静夜晚 20点/
解锁条件 在“解放”中，不被发现穿过中庭。

生命代价 25点/
解锁条件 完成“附带伤害”。

汽油牛仔 15点/
解锁条件 在“附带伤害”中，在救援友军时保持谢尔曼的装甲不低于80%。

死亡工厂 15点/
解锁条件 完成“死亡工厂”。

战争迷雾 10点/
解锁条件 在“死亡工厂”中，不被发现潜伏穿过龙牙。

我们的人 15点/
解锁条件 完成“493高地”。

火力掩护！ 10点/
解锁条件 在“493高地”中，成功护送携带炸药包的工兵到达碉堡。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

糟糕圣诞 15点/🏆
解锁条件 完成"突出部战役"。

空战王牌 20点/🏆
解锁条件 在"突出部战役"中，在为轰炸机护航时独自击落12架敌机。

无畏牺牲 15点/🏆
解锁条件 完成"伏击"。

渗透敌营 20点/🏆
解锁条件 在"伏击"中，不被发现抵达狙击位置。

直到最后 50点/🏆
解锁条件 完成战役。

铜墙铁壁 20点/🏆
解锁条件 在"莱茵河"中，在保护车队时击落全部敌机。

多人联机相关

列兵巴克 5点/🏆
解锁条件 在线上多人游戏中完成10次击杀。

新兵里奇 30点/🏆
解锁条件 完成21个指挥部中的日常挑战。
获得方法 在指挥部中玩家每天可以接3个日常挑战，日常挑战一旦接受，在完成或主动放弃前均有效。累计完成21个即可，注意周常和其他挑战不算在内。另外据部分玩家反应此成就/奖杯有BUG，做了21个也没有解锁。由于游戏中并无统计，XOne版也没有提供成就进度查询功能，所以暂时无法确认是否有BUG，就个人而言是正常的。

陆军元帅 90点/🏆
解锁条件 在线上多人游戏中进入巅峰1级。
获得方法 巅峰1级也就是所谓的转生，达到55级并打满经验条后即可选择转生。

任务完成 15点/🏆
解锁条件 在线上多人游戏中赢得5场战争模式比赛。
获得方法 战争模式的比赛分为上下两局，赢得其中一局即算1次。

部队指挥官 30点/🏆
解锁条件 在线上多人游戏中将一个部队升至巅峰。
获得方法 部队转生需要在指挥部进行，需要达到4级并打满经验条。

丧尸相关

焰火庆祝 25点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，找回神器。
获得方法 达成普通彩蛋，详见攻略。

黑暗重逢 30点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，营救克劳斯。
获得方法 达成隐藏彩蛋，详见攻略。



压力山大 10点/🏆
解锁条件 在"序章"中，存活到第20波。
获得方法 在这么小的一张地图里要想活到20波是比较难的，一定要利用隐藏房间的抽奖箱。需要着重指出的是地图必须为序章，不能是那张类似的地图，因此不可合作、没有升级武器。推荐手上始终保持一把MP40和一把箱子货，这样就不会出现无子弹可用的情况，然后猴子炸弹必须。虽然地图很小，但也有遛丧尸的方法，那就是一楼从厨房楼梯贴右边墙上楼，二楼从楼梯处落下去，这样可以形成一个还算不错的路线。前19波只有普通丧尸，设法将它们引到一起，然后用上述方法来回遛。移动时尽量保持贴墙走，这样能减少被敌人围住的几率。

猩红血雾 10点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，引爆负弹者一次击杀10个敌人。
获得方法 所谓的负弹者也就是俗称的炸弹怪，此成就/奖杯要求玩家主动引爆，因此炸弹怪自爆无论炸死多少人都不算。推荐解法是找个开阔地带把炸弹怪引过来，然后射击其小头令其放下炸弹。这样只要之后设法将10个或以上的敌人引到此处，用枪打爆地上的炸弹就行了。

黑暗艺术 15点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，制造特斯拉枪的全部变种。
获得方法 这是达成隐藏彩蛋的必要步骤之一，详见攻略。

全中！ 10点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，利用一次蛮兽冲锋撞飞至少10个丧尸。
获得方法 当你将乌斯特灵打出硬直后，当其恢复时就会不顾一切地向你冲过来，路上的丧尸会被全部撞开，这就是所谓的蛮兽冲锋。推荐在地堡外的广场上，留一只乌斯特灵和至少10个丧尸，接下来就看运气了。一个小秘诀是射中乌斯特灵不拿武器的那只手，它就会迅速进入硬直。事先买好护甲、自动复活能多获得几次尝试机会。如果不做彩蛋的话，乌斯特灵最快也要第11波才会出现。

秘密潜入 10点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，找到并射杀施特劳布博士。
获得方法 施特劳布博士会随机出现于地堡内的某个窗户里，虽说要射杀他，但实际上你开枪根本对其造不成伤害，不过成就/奖杯是有了。另外多人合作时，一名玩家达成条件，另外3名玩家也能解锁。

气壮山河 10点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，使用工兵铲击杀负弹者。
获得方法 可以用眩晕冲击将负弹者定住，然后按→键调出工兵铲来杀之。

操纵闪电 10点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，制造一把特斯拉枪。
获得方法 这是达成两个彩蛋的必要步骤之一，详见攻略。

胆战心惊 15点/🏆
解锁条件 在"终极帝国"中，在一场比赛里不被击中活过3个虫尸回合。
获得方法 每逢5是虫尸出现的回合，因此这个成就/奖杯实际上是要求玩家在第5、10、15波中没有被虫尸攻击到，这样当第15波结束时就算成功。虫尸就是那种跑得很快的苍蝇怪，平常波数中出现的虫尸无关大局。



TINYMETAL

[タイニーメタル]

戦場を駆け抜ける運命が、



本文对应游戏语言：日文版/英文版
本文对应游戏版本：1.07

小小合金		AREA35	
Tiny Metal		策略	日文版
2017年12月21日	1人	无对应周边	
售价为2480日元			

PS4

号称是“《超级大战争》系列”精神续作的《小小合金》在短暂的延期之后，终于来了，虽然游戏中带着不少不成熟，但依然是一部足以让军事策略玩家感受到运筹帷幄、决策千里快感的佳作。这篇攻略，就带大家一起来重回久违的战争策略之中。

文 马修　美编 NINA



系统详解

该作就是典型的回合制策略游戏，不过相比于“《大战争》系列”，本作还有很多的创新和特色，下面一一道来。

基础系统

★ 多语言系统

本作支持多种语言，在菜单画面或游戏中菜单的设定选项中都可以随时设定，包括欧洲五国语言（英、法、西、德、意）和日语，这里以玩家中用得比较多的日语和英语为准。

★ 主要模式

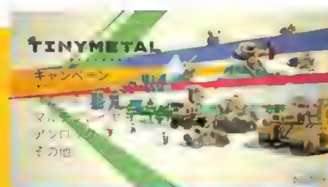
游戏的主要模式有三个：战役模式、冲突模式和多人模式。

战役模式（キャンペーン/CAMPAIGN）

游戏的主要模式，拥有完整的剧情，总共14关，此外还有5个隐藏关卡。完成一周目后还可以通过新增的ニューゲームプラスモード/New Game+进入二周目的挑战。

冲突模式（スカーミッシュ/SKIRMISH）

在不同的战场与敌方进行作战的模式，总共有56关，战场大小有极小（Tiny）、小（Small）、中（Medium）、大（Large）、特大（Giant）5种。没有剧情，纯粹享受军事策略游戏的乐趣。



多人模式（マルチプレイヤー/MULTIPLAYER）

玩家间的对战模式，不过目前还在开发中，只能等待以后更新了。

★ 内容继承与二周目

战役模式中，在关卡中获得的士兵日记、开发者日记，以及开启的英雄单位，都可以在该模式下的任何关卡查看和使用。即使重开存档，这些资料也会继承。

当玩家在战役模式打通全部的 14 个关卡后，战役模式下会新增ニューゲームプラスモード /New Game+ 的选项，选后会提示删除一周目的记忆文件，确认后便开始二周目。进入二周目后所有关卡都要重打，但每一关的难度都有不同程度的提升，敌方会增加狙击手、特种兵、火箭炮、轰炸机等单位，大大提升了挑战的难度。但是一周目获得的士兵日记、开发者日记以及开启的英雄单位都会继承，这也是我方的一大优势，善加利用可以大大增加我方的战力。由于实验室内容几乎都已在一周目开启，因此二周目除了涉及隐藏关卡的实验室，其他的都无需访问，专心作战获胜即可。

因为开始二周目后无法同时打一周目关卡，而 PS4 版的很多奖杯又和游戏周目无关，所以在完成一周目后，可以先将无需二周目的奖杯都打出来（尤其是涉及 4 个等级相关奖杯的 M13，详见“白金指南”），再开始二周目。

★ 游戏速度

本作有两个选项涉及游戏的速度，可以在菜单画面进入，也可以在游戏中的菜单的设定选项进入，都在默认的ゲーム内设定 /Game Play 的界面中

ゲーム进行速度 /Game Speed 是游戏中敌我单位的行军速度，除了有休む /Relaxing（舒缓）、标准 /Normal、高速 /Fast、超高速 / Insane 四个不同的速度选项，还有アニメなし /Instant 选项可以直接关闭移动动画，单位会瞬移到指定位置，虽然速度最快但也无法通过声音辨别敌方的情况。

バトルアニメーション /Show Battles 则是开关战斗动画的选项。

★ 退出游戏与S/L的正确方法

游戏中有三个退出选项，分别如下：

日文	英文	说明
中断セーブ	SAVE & QUIT	存档退出
リスタートマップ	RESTART MISSON	退回战斗起始
リアイア	RESTIRE	退回大地图

关于存档，每回合结束都后会自动保存。游戏中选择存档退出虽然读取后存档不会消失，但游戏的另外两个退出选项都会让该关卡重新开始。所以存档后想要悔棋重新读档，正确的退出方法是在我方行动回合未完结时按 PS 键 /HOME 键中断游戏，然后再进入游戏、读档。不过进入游戏后会强制看一段片头动画，这也是本作 S/L 的一个时间代价。

★ 剧情与剧情快进

本作战役模式的剧情的份量是相当大的，讲述的是世界大战 50 年后，全世界都仍未走出战争的阴影时，小国阿提米亚的国王乘坐座机在归国途中遭到不明战机的袭击而坠机，国王身死，杰尔特战役逆转胜利的英雄、与国王同行的林德伯格上校失踪。举国悲痛时，隔海相邻的小国基庞（其实就是日本）的大名五十六率军来袭，驻守海岸的少尉内森带领军队发起反击。自称沃尔夫莱姆的佣兵团白獠牙的女队长为了给亡兄复仇，也加入了对阿提米亚的支援中。而随着战斗的推进，更加神秘的戴着小丑面具的武器商人出现了……

喜欢看剧情的话可以慢慢看，如果更想畅快地享受游戏的策略内容，则可以选择スキップ /FAST FORWARD 跳过。不过目前还不能直接跳过，只是超快地快进。



★ 得分评级

战役模式的每一关，都有分数评级设定，有金、银、铜三个等级。当超过关卡初始设定的评级分数后，就会在该等级下显示最高分数。由于会记载重复挑战的分数，因此追求黄金评级的玩家可以在第一次挑战关卡并探索完地图的全部实验室后，重新打一次来冲击高分。



地形、设施相关系统

和大多数策略游戏相同，本作中的不同地形也会有不同的防御加成，此外地图上还有各种不同作用的设施，以下是地形和设施的详细讲解。

图标	地形/设施	日文名	英文名	详解
	公路	道路	Road	所有单位都可以全速前进的地形，无地形防御加成
	平原	平原	Grassland	所有单位都可以穿越的地形，部分单位如火箭炮、雷达车会减速，增加15%的地形防御
	森林	森	Forest	雷达车和火箭炮等大型车辆无法通过，坦克部队会减少行动力和视线范围。增加35%的地形防御
	山地	丘	Hill	只有士兵单位和飞行单位可以通过，士兵单位站上后会大幅增加视线范围。增加50%的地形防御
	高山	山	Mountains	所有单位都无法通过的地形，但远程攻击如火箭炮、狙击手依然可以打击高山另一端的敌单位
	海洋	海	Ocean	只有飞行单位能到达的地形
	城市	都市	City	占据点数20，占领后每日提供100M的金钱。增加35%的地形防御
	工厂	工场	Factory	占据点数20，占领后每日提供100M的金钱，并可以生产陆战单位
	机场	エアポート	Airport	占据点数20，占领后每日提供100M的金钱，并可以生产飞行单位。增加20%的地形防御
	总部	HQ	HQ	占据点数25，是非常重要的设施，被占领后其所属的一方便宣告失败。增加50%的地形防御
	通讯塔	司令塔	Radio	士兵单位到达通讯塔后可以用配置指令向我方开启的任意空地投放英雄单位
	实验室	ラボ	Laboratory	地图上显示为“？？？”的设施，访问后会获得情报或奖励。无地形防御加成

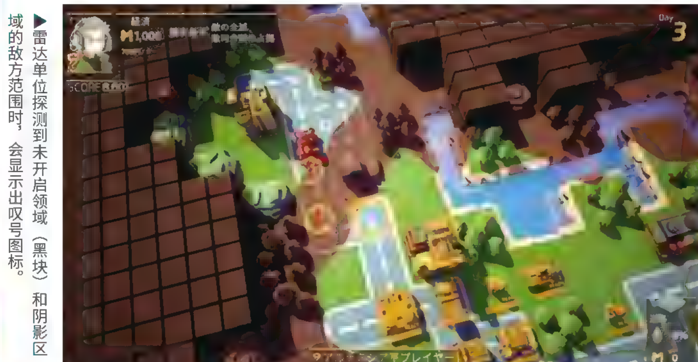
★ 实验室的访问奖励

实验室在阴影中有点容易和单个山丘地形搞混，访问这里后会获得战场情报、士兵日记、开发人员日记、英雄单位、隐藏路线这五种奖励中的一种。有的很容易发现，有的则隐藏在地图边缘的深山里，而这些实验室往往又会开启很重要的内容，因此攻关的时候自然是要多加搜寻。不过攻略中我们已经为大家列出了全部实验室的位置和访问奖励，大家可以多加参考。这里先给五种奖励做一下说明。

访问内容	详解
战场情报	提供战场上的战术指引，一般在开局或较早时即可访问的实验室中出现
士兵日记（兵士の日记/Soldier's Log）	作为剧情补充的敌方侦查员的日记，总共18篇。但因为当前版本的BUG，10暂时无法获取，而16则获取后不会显示
开发人员日记（スタッフの一言/Lost Log）	本作开发者的日记，共5篇
英雄单位（ヒーローユニット/Heroes）	部分强大的英雄单位需要在指定关卡的实验室开启
隐藏关卡	总共5个，访问实验室获得隐藏通路信息是开启隐藏关卡的惟一方式

★ 视线、未开启区域与阴影区域

和大多数拥有“雾战”系统的策略战争游戏一样，本作中的兵种单位也都有视线设定，不同的单位有不同的视线。本作的特别之处在于，我方单位视线未及的区域，会显示为黑色方块的未开启区域，地形、设施和单位都看不见，我方单位也无法超越黑色方块前行，图标框也无法移动上去。而随着我方单位的行进，未开启区域会随着单位的视线而开启。而移动中之前开启、如今在视线以外的区域会重新暗下来，成为阴影区域，虽然依然看不到敌单位，但是地形都可看见，而且光标也可以移动，我方单位也可以在其中通行。并可以通过通讯塔在开启的任意空地投放英雄单位。



▶雷达单位探测到未开启领域（黑块）和阴影区域的敌方范围时，会显示出叹号图标。

战斗单位相关

战斗单位是策略战争游戏的重要组成部分，不同的战斗单位拥有不同的攻防能力和作用。本作中的战斗单位在大的范围上包括了陆战单位和空战单位（可惜没有海战单位），除了常规意义上的普通战斗单位，还设有实力更强的英雄单位。目前在 Steam 版已经更新的最新版本中，部分单位的能力做了改变：侦察车、坦克、直升机、雷达车和轰炸机的移动数增加 1 格，战斗机的移动数减少 1 格，增加了战斗机和反坦克兵对侦察车的伤害。不过 PS4 和 NS 版目前都还没有更新，到更新时是否还有更多改变尚不得而知，所以以下战斗单位的数据仍以初版为准。



★ 战斗单位

陆战单位中又包括士兵单位、战车单位、坦克单位等。除了最终 BOSS 级的 MEGA 坦克外，游戏中所有战斗单位都可以通过工厂或机场制造出来。

图标	单位	日文名	英文名	造价	移动数	视野	索敌范围	人数	说明
	步兵	ライフルマン	Riflemen	100	3	4	0	10	最基础的士兵单位，也是最便宜最弱的，攻击和防御都比较低，但占领时每回合最多可占领10点，除了适合占领，也可以利用低价的优势来实施人海战术。在山丘地形，还可以大大增加视线范围。
	反坦克兵	对战车步兵	Lancers	300	2	3	0	7	装备火箭兵器的士兵单位。对车辆系单位和直升机都有相当不错的打击效果。不过对步兵时的战斗比较劣势，另外占领时每回合最多也只能占领7点。移动慢、造价较低加上优秀的对战车打击效果，使得该单位更适合防守中使用。作为士兵单位，同样也可以在山丘上扩大视界。
	狙击手	狙击兵	Snipers	500	3	4	0	2	可以进行远距离攻击的士兵部队，能打前方3格内的任何士兵单位，近战中对其他士兵单位的优势也非常明显。不过对车辆无打击能力，而且面对战车时防御低下的缺点也会体现出来——会被侦察车直接秒掉。占领时最大的占领数为3点。在山丘时也会大大增加视界范围。
	特种兵	特殊部队	SpecOps	800	4	5	0	10	步兵单位的升级版。攻击、防御、视界和机动性都大幅提高。虽然造价高，但在实施强占、堵口、突击等任务时都比其他士兵单位更能胜任。同样也可以在山丘地带扩大视野。
	侦察车	强行侦察车两	Scouts	400	4	4	0	3	有很高的机动性和视野范围的小型车辆单位，对士兵单位非常有效，对直升机也有尚可的打击效果。虽然容易被坦克和反坦克兵打残，但造价也不高。
	坦克	メタル	Metals	700	3	3	0	3	防御力很高的战车单位，在坦克中虽然是最底层，但胜在便宜，火炮也很容易摧毁其他车辆单位。然而移动性和视界都比较低，对士兵单位的打击效果也一般，总的来说更适合堵口及摧毁敌方的车辆单位。
	重坦克	ヘボーメタル	Heavy Metals	1400	3	2	0	2	虽然造价高昂，但攻击和防御都很高的高级坦克单位。移动和视界同样不高，但无论对车辆、士兵还是直升机，都有不错的打击效果。惟一的盲点是高空单位。
	火箭炮	ストライカー	Strikers	700	3	2	0	4	会发射射程2～3格远程导弹，不仅能打击陆战单位，也能打击飞行单位。作为大型车辆单位，火箭炮无法通过森林地形，行军时要特别注意。
	重型火箭炮	ヘボーストライカー	Heavy Strikers	1100	2	2	0	3	打击范围增加到3～4格，威力也更大，除了造价更高，移动慢也是其不足所在，而且也同样无法通过森林地形。

图标	单位	日文名	英文名	造价	移动数	视野	索敌范围	人数	说明
	雷达车	レーダー	Radar	500	3	2	5	1	可以在雷达范围内监测到视线外的敌单位，监测到的单位在地图上显示为叹号图标。这些被监测到的单位可以用有效的武器来对其实施打击。同时雷达车也是无法通过森林地形的大型车辆单位。
	相控雷达车	フェイズアレイレーダー	Phased Array Radar	800	3	2	7	1	检测范围更大的雷达车，造价则只贵300。和其他大型车辆单位一样，相控雷达车也无法通过森林地形。
	武装直升机	攻击ヘリ	Gunships	700	3	3	0	3	低空飞行单位，移动时可以无视高山以外的任何地形。对步兵、装甲兵、车辆和同类都有不错的的打击效果，但防御力较低。而且无法攻击高空飞行单位。
	战斗机	战斗机	Fighter	800	6	4	0	3	可以有效地打击各种飞行单位，而且作为高空飞行单位能免受大多数单位的攻击，但也无法攻击陆战单位。因为具有游戏中最高的移动速度和4格的视界，因此也可以在侦察开拓未知区域、寻找隐藏实验室时发挥重大的作用。
	轰炸机	フォートレス	Fortress	2100	3	2	0	1	最强大也最昂贵的高空单位，其火力无论是对陆战单位还是对飞行单位都伤害极大，战斗机也无法与之单挑。但是作为空战单位移动速度较慢。
	预警机	早期警戒管制机	AWAC	900	4	4	9	3	装备了雷达的空中单位，因为能免疫大多数攻击以及高机动性，因此侦测效率也更加有效。
	MEGA坦克	メガメタル	Mega Metal	—	3	2	0	1	武器商人奥兹奥在阿提米亚遗迹挖掘出的古代兵器，攻击力和防御力都很夸张，而且可以打击高空单位。游戏中仅作为剧情模式的最终BOSS级武器登场，无法在工厂生产。

★ 英雄单位

除了一般的战斗单位，本作还有独特的英雄单位系统，虽然看起来和普通战斗单位大同小异，但往往有更强的攻防能力、移动能力和更大的打击面。英雄单位需要访问各关卡的指定设施获得，获得后会立刻增加到英雄名单（ヒーローユモット/Heroes）中。当士兵部队到达地图上白色的建筑通讯塔，可以从全部英雄单位中选择一个召唤，每个通讯塔只能使用一次，而每个英雄单位在关卡内召唤后也无法再度召唤。

在通讯塔召唤英雄单位时，可以将英雄单位投放到地图已经开启范围中的任何空地上。如果将英雄高空单位配置到敌方火箭炮死守的工厂旁，配合突击指令，可以迅速打残敌方的防守火力并压制敌方工厂，拉锯战中足以瞬间扭转战局。

以下是当下版本中全部的英雄单位，可能有朋友会发现这里少了英雄火箭炮和英雄雷达车，因为当前尚有MX03因为BUG问题无法进入所以是否存在也不知晓，而其中的造价则只是一个参考，事实上英雄单位都是通过指挥塔免费召唤来的。



图标	单位	英雄	日文名	英文名	参考造价	移动数	视野	索敌范围	人数	说明	获取方式
	步兵	安德鲁·墨菲	アンドリュマーフィー	Andrew Murphy	100	4	4	0	3	强化版的步兵单位，移动数比普通步兵增加1格，攻防能力都更强，也非常适合去抢占工厂	M05开场获得
	反坦克兵	爱德华·凯利	エドワード·ゲリー	Edward Kelly	400	5	4	0	3	强化版的反坦克兵单位，移动数比普通单位更快，而且增加了对机枪与炮弹的防御与反击能力	M05开场获得
	狙击手	兰迪·斯图亚特	ランディー·スチュアーソ	Randy Stuarts	500	3	4	0	2	装备了试验型来复枪的狙击手，也是狙击手的成长形态	MX02过关后获得
	狙击手	加里斯·戈登	グレス·ゴードン	Gareth Gordon	500	3	5	0	1	让猎物无法逃脱的传奇独行狙击手，怎样残血都不会影响战力	访问M10敌总部右下凹字山地中的实验室
	特种兵	汤米·诺里斯	トミー·ノリス	Tommy Norris	800	5	5	0	1	更加强化的特种兵，地形防御率也有显著增强	访问MX05敌工厂上方偏左的实验室
	侦察车	玛丽·摩尔	マリー·ムーア	Mary Moore	400	5	4	0	3	增加了对空和对车辆效果的导弹，火力也随之提升，而且依然维持着高机动力	M06过关获得
	坦克	比利·艾布拉姆斯	ビリー·エイブラムス	Billy Abrams	700	3	3	0	3	增加了对士兵单位的重机枪并强化主炮的特制坦克部队，而且防御力也有不小提升	M05开场获得
	重坦克	乔纳森·莫纳什	ジョナサン·モナッシュ	Jonathan Monash	1400	4	6	0	1	速度更快，回避能力也更高	访问M08地图右下群山中的实验室
	重型火箭炮	亨利·考克斯	ヘンリー·コックス	Henry Cox	1100	3	2	0	1	强化了装甲，移动力也因为加装了强化发动机而加速	访问MX04地图左上实验室

图标	单位	英雄	日文名	英文名	参考造价	移动数	视野	索敌范围	人数	说明	获取方式
	武装直升机	布雷迪·克兰多	ブレイディ·クランダル	Brady Crandall	700	3	4	0	3	强化了装甲，同时扩大了视线范围	M06开场获得
	战斗机	威廉姆·毕晓普	ウィリアムズ·ビシュップ	Wiliam Bishop	800	6	3	0	3	回避性能上升，同时装备了轰炸陆战单位的炸弹。在战斗中可以有效突袭敌方防守工厂的单位，空战的打击效果也很优秀	访问M07地图上方偏左的实验室
	轰炸机	查尔斯·布朗	チャールズ·ブラウン	Charles Brown	2100	3	2	0	1	强化了射击系统而使得命中率更高的轰炸机	访问M13地图右上的实验室
	预警机	伊莱恩·柯林斯	エレイン·コリンズ	Elaine Collins	900	4	4	10	1	装备了特殊指向性雷达的预警机，侦查范围更远	访问M12地图右下角的实验室
	MEGA坦克	但丁·卡弗	Danté Carver	ダンテ·カーヴァー	0	3	2	0	1	最终BOSS级的兵器，装备MEGA粒子炮的MEGA坦克，攻击、防御都很夸张而且可以打击高空单位	访问M14地图左上角群山中的实验室

★ 人数与战斗力

以上战斗单位和英雄单位数据，各位可能会发现：越强的单位人数越少。这是因为在本作中，单纯的损血并不会影响单位的战斗力，真正影响战斗力的是人数，当人数减少战斗力便随之减少。而只有一人的单位如英雄重坦克、轰炸机这些，即使剩战斗时剩 1 点体力，其战力和满血时没有任何差异。而且人数少并不等于攻击力低，只有 2 人的狙击手可以一回合干掉人数更多的步兵，这也是很多强力的英雄单位的人数都是 1 的原因。

★ 听声辨敌

在敌方进军的回合通过听声辨别敌方拥有怎样的兵器单位，是本作致敬的“《大战争》系列”的经典设定。本作中，也可以听过火箭炮的柴油机轰鸣、重战车的履带声等判断敌方的兵力，并且在可以在未开启区域中行军的敌方单位升级时发现其位置。不过士兵单位和飞行单位这些的声音并不是很明显，因此本作用声音辨别敌方的单位，只能用作参考。

本作还有一种听声辨别的应用，是在布置了火箭炮防守的战场上，当图标靠近阴影中未在视线内的火箭炮，就会发出较小的柴油机轰鸣声，移到单位上轰鸣声也随之加大，配合地形（火箭炮无法通过森林和山地），可以比较精确地定位到敌方火箭炮的位置。

★ 制空权

本作中，高空单位对地面单位的打击具有绝对优势。不同于《大战争》、《大战略》，本作没有可以直接打击高空战机的陆战单位，能够打到飞机的只有远程的火箭炮和重型火箭炮。而战斗机虽然可以有效打击直升机，但无法和轰炸机单挑，轰炸机在本作中是真正的空战之王，但飞行速度缓慢。无论是轰炸机还是战斗机，打掉敌方的火箭炮、消灭敌方的空中单位，都是取得制空权的关键。而在有空战的战斗中，获得制空权也是获得整场战役胜利的前提。



★ 回复

本作中的回复需要兵种单位在特定的设施上选择“回复 /HEAL”指令才可以回复。其中步兵、反坦克兵、特种兵、狙击手这些士兵单位在城市即可回复。侦察车、坦克、火箭炮、雷达车等车辆单位需要在工厂回复。直升机、战斗机、轰炸机、预警机这些飞行单位则需要在机场回复。回复会消耗分数，并不会消耗金钱。

★ 升级

单位在行动之后会获得经验值，当经验值积累到一定数值就会升级，攻击和防御都有提升。但低级兵种即便升级还是难以抗衡高级兵种，等级优势主要体现在同类兵种的对抗上。

★ 攻击朝向

本作中有攻击朝向的设定，对敌攻击时，不同的朝向有不同的伤害，即后方＞侧面＞正面，除了攻击时尽量选择后面和侧面，待机时也尽量选择正面迎敌的方向。

★ 突击

当我方单位接近可攻击的敌单位时，如果我方朝向敌方的后方还有可退的空间（即该敌单位能够通过的地形），就会有“突击 /ASSAULT”的战斗选项。选择后我方会遭到敌方的先手攻击，但我方单位只要不被全灭，就可以将对方向后推一格，同时占上敌单位原来的位置。这种手段一般适合于敌方将要占领重要地形如机场或工厂时，或者双方实力悬殊时（如坦克突击步兵、轰炸机突击陆战单位等），尤其在将英雄单位投放到敌工厂旁边，再用突击指令可以迅速将据守工厂的敌单位推离并占上工厂的位置。

在当前版本下的 PVE 战斗中，电脑控制的敌方并不会使用突击。

★ 一齐射击

本作非常重要的一个系统，当我方单位接近敌方单位时，除了攻击、突击和待机，还可以选择ロックオン /LOCK ON，而接下来的友军在接近同样的敌单位时，攻击选项就会变为支援射击 /FOCUS FIRE，之后两个我方单位会合力进攻敌单位，敌单位反击也只能针对发动一齐射击的我方单位。如果有更多单位可以接近该敌单位，也可以继续选ロックオン /LOCK ON（锁定），最多可以实现 4 个单位合围 1 个敌单位。

因为选择ロックオン /LOCK ON 指令的单位不会受到反击，因此防守弱的、被打残的都可以参与到围攻中而不会损血，这也是快速消灭重坦克、轰炸机等高防御高攻击单位的最有效方式。两个战斗机的一齐射击无伤害

坠一个轰炸机也是游戏中面对轰炸机的重要战术。

和突击一样，当前版本下，电脑控制的敌方也不会使用一齐射击。

★ 伤害预览和暴击率

在与敌方单位接近后选择战斗指令时，战斗指令会给出伤害预览和暴击率。伤害预览配合敌方剩余体力，可以推算出其反击伤害，如果能干掉该单位就不会受到反击。对于单个攻击猛烈的单位如轰炸机更是作用巨大——只有超过其体力将其一举击坠，才可以避免遭到反击。

暴击率则是一定概率发生的有追加伤害的攻击，一般来说，高等单位打低等单位的暴击率会更高，而攻击朝向的暴击率也与伤害值一致：后方>侧面>正面。

占领与占位

只要不是己方的设施，我方的士兵单位就可以前去占领，不同的单位会有不同的回合占领数，步兵、特种兵每回合占领 10 点，反坦克兵 7 点，狙击手 3 点。如果占领单位受伤，也会影响到占领效率。

占位不同于占领，当工厂、机场上有对方单位时，工厂、机场便无法制造了，无论是空中还是陆地单位都有同样效果，这点和“《大战争》系列”一样，战斗中没有占领能力的大型单位可以通过突击等方式占上敌方的工厂和机场，让该敌方工厂 / 机场无法生产的同时，等待士兵部队前来占领。

要注意的是，士兵单位在占领设施一回合后，次回合如果放着不管，那么选择结束回合后，士兵单位有一定概率会自动继续占领，因为是概率发生所以不能太依赖，但是在需要拖延时间的战斗中，就注意不要让士兵单位站到敌方总部上，避免自动占领直接胜出。

战役模式一、二周目完全攻略

以下的攻略包括了一周目和二周目的。庞大的剧情已经在前边的系统部分做了简单介绍这里就不赘述了。其中战术部分都是笔者个人的打法，大家也可以自己摸索出更符合自己风格和乐趣的战术。而为了让大家免于在搜寻实验室上浪费过多时间，攻略中也给出每关全部的实验室资料作为参考，初次打时最好都访问到，以完成该关卡的全部收集并开启全部隐藏要素，之后重打便可完全不必去访问实验室了。而二周目会继承之前的全部收集要素和英雄单位，所以二周目只要去访问开启隐藏路线的实验室就够了。这些都会在攻略中提到，而涉及到 PS4 版的奖杯，攻略中也会特别提到。

另外，本作的初版存在无法进入 MX3 的 BUG，到笔者完稿时，Steam 版已经更新到 1.09 版，而 PS4 和 NS 版还尚未更新，所以以下攻略都以初版为准，当以后更新时必然会有改变，如修复了无法到达 MX03 的 BUG，以及前面说战斗单位时提到的能力调整，虽然会对战斗造成一些影响，但大的战术思路还是一样的。

M01 开战!/First Contact

实验室

无

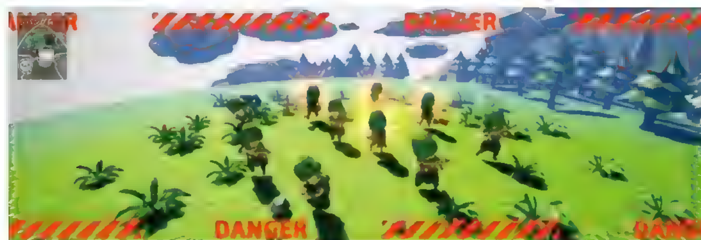
一周目

典型的教学关卡，敌我双方各 2 支步兵部队。行进到敌方边缘时，会有朝向选择，朝向敌方即可选择攻击，攻防双方不同的朝向还会有微小的伤害差。用两个步兵进行一齐射击（先行动单位锁定，后行动选支援射击）可以无伤胜出，这在以后的游戏中是非常重要的战术。

如果是 PS4 版，则可以有意放弃一齐射击无伤过关，让我方的两队步兵分别攻击敌步兵，之后让受伤较多的我方步兵去主动攻击第二个敌方步兵，在其战死后，再由第二个步兵去干掉残血的第二个敌步兵，获得剩余 1 个单位完成关卡的奖杯“孤独の战士 /Lone survivor”。

二周目

敌我双方都变成了 3 个单位，同样是用一齐射击攻击敌人。



M02 ホワイトファング/The Lone Wolf

实验室

位置	获取内容
地图上方	士兵日记1

一周目

无人都市及工厂开始出现，开场即占领视线内的工厂和城市，之后直接派左路步兵先行前进，会发现上方城市已被敌方步兵占领，接着派右边的步兵部队上前即可先手将敌步兵打残。因为从声音来判断对方有履带战车，所以大概第 5 回合开始就要制造反坦克兵，在坦克到达后，配合步兵的锁定、用反坦克兵发动一齐射击，将敌方的坦克一举打残。

二周目

敌方增加了坦克的数量，而我方也要相应制造更多的反坦克兵，并尽量避免己方的反坦克兵与敌方步兵正面交火。

M03 陆の王者前へ/Rapid Deployment

实验室

位置	获取内容
我方可占领工厂左上	士兵日记2

一周目

开局时我方左下的两个反坦克兵要直面两波侦察车单位的攻击，利用一齐射击便可以在 2 回合内无伤消灭 2 个侦察车部队。

在左边的两个反坦克兵单位大战两个侦察车部队时，右方的步兵单位就全速去占领工厂。占领后会发现这一关开始已经可以生产坦克和侦察车了。而在每回合开始时，也会听到未知区域中有对方比较重型的战车单位正在全速赶来，所以我方也要造出坦克，配合反坦克兵迎战先行到来的侦察车。这一战我方的钱非常充足，造 2 个步兵单位去抢占城市及访问左上的实验室即可。其余的都可以造侦察车和坦克来打击接下来敌方来袭的步兵、侦察车和坦克部队。



二周目

开场时敌方的侦察车部队增加到3波，这就使得我方的步兵必须要等三回合的侦察车全部消灭才可以去占领工厂，避免开局惟一可以有效占领的单位被消灭或打残。敌方还增加了本当下我方无法生产的火箭炮，配置在工厂左上的十字分布的森林地带中间的平地上。可以让两个反坦克部队借助树林地形减轻伤害、顶着火箭炮的火力一鼓作气冲上去将其消灭。这一战敌方还有大量的特种兵和坦克袭来，整体上来说虽然防守压力比较大，但依托于工厂源源不断的制造，以及本关的不差钱的特点，还是可以顶住攻击并将来犯之敌其逐个消灭的。

M04 友情/Comrade In Arms

实验室

位置	获取内容
地图左上角	工作人员的话1
地图右下角	士兵日记3

一周目

有限时的一战，坚持到12天自动胜出。

这一关四角和左侧、下方都有工厂，敌方在四角都各有2个步兵单位。战斗思路是用重型坦克先干掉敌侦察车，派两队士兵去占领左上工厂。一队士兵和侦察车去占领左下工厂，靠下的反坦克兵一路下行去占领下方偏左的工厂，另一个就近占领城市，但不要去占领中间区域右侧的城市，否则与敌方步兵发生交火会很吃亏。两个坦克单位中，一个在右上对试图占领工厂的敌兵进行打击，一个直奔右下，抢在敌方步兵占领前抢先把工厂占上，静待步兵来与自己交火。

左下路，步兵可以先行占领靠得较近的工厂，侦察车则去把工厂位置先给占上，之后敌方步兵部队会到附近占领城市，将其打残。在该路步兵占领工厂后，就去干掉之前被侦察车打残的敌步兵，而侦察车则负责把第二队敌步兵打残。待左下全部扫清敌步兵后，侦察车掉头去驰援左上工厂，如果左上工厂已经有结果，就去地图中间消灭尚存在此的敌步兵。

左上在顺利占领较近的工厂后，稍远的工厂会和赶来的两队敌步兵发生交火。同时正上方工厂被敌占领，如果不及时对此工厂采取措施左上工厂会陷入持久战。解决方案是：重坦克在一回合解决掉敌侦察车后，便全速赶往正上方的工厂，会在占据的第二回合逼近敌占工厂，之后选择突击指令强行干掉新鲜出炉的敌兵器并占上工厂的位置。这样左上战场依靠先行占领的工厂的兵源，就可以消灭2队敌杂兵，同时可以派一队步兵去地图左上角访问实验室。

去下方占领下方靠左的反坦克部队占领城市后，就迅速生产步兵向右行军，期间右下的2个敌步兵应该也被消灭了，到达右下无需急着占领工厂，可以先访问实验室。

这一战要注意的是，在重坦克突击占上敌工厂后，要估算敌方的剩余兵力，因为左上和右下还有实验室要访问，所以也不能太快结束战斗，当敌方仅剩一支步兵部队时，就向下（一定要向下）撤一步让敌工厂继续生产。当不需要敌方生产单位时再用突击指令占上去。当两个实验室都访问后，就可以全灭敌兵过关了，无需等到12天。



二周目



开局时我方比一周目多出两个侦察车，但地图中间靠右部分多了两个敌方的火箭炮。四角的敌兵分布也都有不同：右上是多个反坦克兵，一周目的坦克占坑战术无法再用；左上是重坦克和步兵部队；右下则是重坦克、火箭炮和特种兵，我方的轻型坦克同样无法去占工厂与之抗衡。左下则是火箭炮和步兵部队。总之，一周目的打法完全无法复制。

开场首先是用坦克和反坦克兵消灭地图中间的两个敌火箭炮。之后放弃右下重兵把守的工厂（火箭炮在工厂下2格的森林包围中无法行动），两个坦克部队配合重坦克和反坦克兵清扫右上的反坦克兵，并派一个侦察车单位来协助清扫。之后缓慢挺进占领右上的两个工厂。

左下派两个步兵单位和两个侦察车：一个步兵去占工厂，一个步兵去通讯塔召唤强大英雄单位到左上去打击敌方的重坦克。两个侦察车则在次回合火箭炮进入我方视野后，联合将其剿灭并占上左下工厂的位置。

当把左下和右上两个区域完全占领，就可以向右下和左上的敌占工厂区域推进了。因为二周目下此关的实验室无需访问，因此可以毫无顾虑地与敌方展开激战，最差的结果也就是满12天自动结束战斗。

M05 嘲笑う道化师/The Shadows of War

实验室

位置	获取内容
地图左侧	战场情报
地图左上角	开启MX01
地图右上角	士兵日记4

一周目

这一战我方开局就有一个武装直升机单位，左下的机场在占领后目前也只能生产直升机。机场右边还出现了新的设施通讯塔，目前可以召唤三个初始的英雄单位：步兵、反坦克兵和坦克，都明显强于普通单位。

开局时我方的两个工厂都被敌人占着，其中一个可以用直升机直接干掉，另一个可以用一支步兵将其打残。另一支步兵单位可以全速向左——先不着急占领机场，而是去通讯塔，“通过配置”指令召唤英雄单位，因为英雄单位可以投放到开启区域的任何空地，这里推荐视线中的工厂，把位置先占了。召唤英雄单位后，这个左步兵单位同样不用急着占领机场，而是快速行军去占领左边的工厂，机场由生产的步兵单位随后占领即可。

由于可以生产重坦克，因此也可以攒钱制造重坦克感受下横行的爽快。直升机虽然不错，但因为是低空飞行，所以一旦孤军深入会遭到敌方包括反坦克兵在内的单位的围攻，也会被打得很痛，所以这一战尽管敌方没有专门的防空单位，但直升机还是要配合大部队来步步深入。

这关真正的难点在于敌方誓死扞卫左上的工厂时，我方要在压倒性的攻势下有意给敌人留一口气，来让一支步兵去到左上丛林深处去访问实验室。而这个实验室也是进入隐藏关卡MX01的关键。



二周目

开局和一周目没什么区别，但开局时我方可以直接到达通讯塔。仍推荐飞行英雄单位占上上方视线内的工厂。直升机则尽快去左侧去抵挡敌方袭来的坦克。

注意：右上工厂的上一格、左五格的空地有火箭炮，右下实验室下方也有火箭炮，要留意。其余就没什么了。还是注意在占领左上研究所前保留一支敌军兵力，以保证开启 MX01。

MX01 ジャングルファイト！ / Preemptive Strike

实验室

位置	获取内容
地图右上角	士兵日记5

一周目

开局时我方有 5 个士兵单位，开场的火箭炮可以轻松干掉，但是敌方在各个方向都有火箭炮，所以注意别走得太急。注意左右上三个方向的林间空地，敌方的火箭炮就隐藏在其中。有条不紊地搜寻火箭炮，发现后进行打击的同时，也占领城市给受伤的部队回复，这就是此战的思路。

这一战敌方火箭炮的位置可以通过声音辨别：火箭炮只会停在空地而不会停在森林中，光标距离火箭炮越近，越能听到发动机的轰鸣声，判断出火箭炮的大致位置后，让攻击比较弱的步兵或移动距离短而难以无伤接近火箭炮的反坦克兵到山上去发现火箭炮——在山上除了视线大幅增加，即使误入到火箭炮的射程内挨打，也有高达 50% 的地形防御加成。发现火箭炮后就立刻派遣行动速度快的如英雄反坦克兵和英雄步兵，迅速接近火箭炮后进行攻击。



这关地图的右上有实验室需要去访问，因此最好让一个步兵将最后一门火箭炮堵在死角或用突击指令将其推到左侧死角中，再派其他士兵单位安全地去访问。

二周目

我方和配置一周目相同，但敌方火箭炮并不在视线内。开局左侧的火箭炮还是老位置，可以派步兵登山后发现，虽然可以派英雄反坦克部队去干掉，但会受到左上火箭炮的攻击，所以要留到最后消灭。

开局右上的火箭炮比一周目向下一格，但也可以让步兵到开局城市上 2 格的山上发现，并不会被攻击到，派英雄步兵和英雄反坦克兵去迅速解决掉后，原地待命。将来袭的两个步兵单位干掉后，再爬山发现到中央山地上方的火箭炮，注意不要站在其左边攻击，否则该单位会被上方火箭炮攻击。之后可以将部队分成两组分别去攻击最上方和中央山地左侧的火箭炮。最后再去消灭地图左下的火箭炮。

M06 トキ岛上陆/ Operation Warlord

实验室

位置	获取内容
地图左上角	士兵日记6
开局工厂的右上	战场情报
地图右下角	开启MX02

一周目

这一战开局，视线内就有敌方的战斗直升机，不过我方也有三个战斗机单位，可以轻松歼灭敌方的直升机。因为战斗机没有对地面单位的作战能力，以及本作没有燃料的概念，敌方还没有攻击战斗机的武器，因此接下来三个战斗机单位在消灭敌直升机之余，还可以大胆地飞进敌占区去侦察和挡路。此外，这一战开局还增加了英雄直升机。

开局后可以先派一个步兵直接向右去访问实验室和通信塔，但因为右方有直升机，所以也需要派战斗机去先行发现并消灭。由于初期比较缺钱制造强力武器，因此可以先派战斗机和地面的车辆部队卡住地图中央山丘和湖泊间的两个通道，保证我方部队顺利占领左上地带，期间在车辆和空中单位的掩护下，将战线向右推进。期间也要及时消灭敌方出现的直升机。

敌方的机场在右上方，因为远离敌工厂缺乏地面部队保护，所以可以用我方的战斗机清理直升机后派步兵跟进占领。过关后，会在英雄名单中增加英雄侦察车。

二周目

开局会发现一周目时视线内的直升机没了，其实只在视线外一格，派遣步兵上行即可看到。在我方占领工厂后，敌方的大部队也会赶到，其中包括重坦克、火箭炮、狙击手这些棘手的单位。

这一局的要点有二：一是先用战斗机占上左上机场的位置，避免被敌人占领；二是用战斗机和森林等地形保护住火箭炮，以远程火力打击来犯的敌兵。同时工厂尽早生产出侦察车，等待歼灭下方杀过来的敌狙击手。

向左上派的步兵，只要还没被狙击手全灭，就去通讯塔召唤出英雄轰炸机，投送到敌方的火箭炮旁，下局消灭敌方的火箭炮，我方的高空单位就是真正无敌了。但全程防守压力仍然极大。期间可以攒钱制造重坦克，逐步稳住阵线后，再派步兵去占领左上的机场和城市群，继而反攻。这里比较容易忽略的是右下的机场，敌人不仅会制造直升机来突袭我方工厂，机场附近还有火箭炮守护，接近时务必谨慎。另外，二周目攻略此关，只去占领开局时右边的实验室，保证开启 MX02 关卡即可，其他的可以无视。

MX02 ニンジャアサルト/ Ambush!

实验室

位置	获取内容
地图左上角	工作人员的话2
地图下方山地凹口内	士兵日记7

一周目

敌方出现了高级士兵单位特种兵，能力相当强。我方则有两个新的士兵单位狙击手。这场没有工厂的守卫战中，敌方会有多个特种部队袭来，而我方要用狙击手配合步兵和侦察车、坦克的一齐射击来将他们消灭。开局时可以派一个反坦克兵去左上访问实验室，而另一个注意不要右行，去山丘暂时观望就好，接下来右方山地也会有特种兵突袭过来，用侦察车正面挡住、狙击手远程打击即可。前期一定注意保护我方两个反坦克兵，因为接下来还要他们配合坦克迎战陆续从右下到来的侦察车和右侧来的坦克。胜出后，获得英雄狙击手兰迪·斯图亚特。



二周目

开局配置和一周目一样，主要变动在于敌方的车辆变为了两个坦克，所以保护反坦克兵也显得更加重要了。用普通步兵配合狙击手的一齐射击以及对车辆的攻击，都是取胜的关键。

M07 胁威！センゴク山要塞/The Sengoku Stronghold

实验室

位置	获取内容
地图左侧偏上	战场情报
地图上方偏左	开启英雄战斗机
我方开场右下	士兵日记8

一周目

开始加入远程火力的一战，我方有左右两个进军路线，左路有机场，右路有工厂，建议将开局的战斗单位兵分两路。

左路的机场只要布阵得当，拿下还是比较轻松的。右路的工厂因为敌方坦克来袭而有些难度，但稳住阵脚转守为攻，占领也不是难事。尽管如此，因为是分兵而且主动，所以打得会比较激烈，所以也要注意后方工厂及时跟进战斗单位来补充战力。

这一关的工厂除了增加了地图上新出现的火箭炮和雷达车，还可以生产火力更暴力但行进非常缓慢的重型火箭炮，以及侦查范围更大的相控雷达车。另外，雷达车的作用主要是发现隐藏在视线外的敌方单位，因此必要时也可以拿来当做盾牌抵挡一下，即使被打残也不影响侦察。

地图的左右两侧都有通讯塔，可以先召唤英雄单位增加我方的战斗力。第二个通讯塔，可以等敌方的火箭炮出现后，直接向其旁边投放强力的英雄坦克，在下回合将其灭掉，扭转战局。如果已经访问了全部实验室，也可以召唤英雄步兵单位到敌方总部去实施占领，期间要派直升机消灭防守在此的火箭炮。因为这一战的地形关系，坦克战车等部队到达地图最上方往往要很久，但直升机造价 700 且无视地形的机动性，因此后期不差钱时，除了被打残的部队，直升机也可以拿来探路和吸引火力。

这一战有 3 个实验室，两个在左侧进攻敌方工厂的路上，还有一个隐藏下右下山中，当战斗陷入胶着时可以制造一个步兵单位去右下访问。如果需要留活口拖时间，可以从没有战斗力的雷达车中留一辆。

二周目



和一周目相比，开局的差别看起来只有我方少一个侦察车，以及左右两路敌方的先头部队换成是重坦克和坦克，然而当我方完成迎击之后，左路的机场和右路的工厂便都被敌方占领了，于是接下来就是攻坚战了。而且这一战的左上和右上其实都多了机场，这就使得敌方的进攻优势更大，所以我方要配合火箭炮对空中单位实施打击。当占领了左上和右上的机场后，我方才彻底真正意义上的转守为攻。因为这一战无需考虑访问实验室，因此在我方可以在保留两个通讯塔而战斗陷入胶着时，制造直升机并召唤英雄战斗机来清扫地图中央地带的敌方单位，确保清理干净后，再用第二个通讯塔召唤英雄步兵到敌方总部，在英雄战斗机和直升机的保护下强行占领敌总部后胜出。如果不想冒险，也可以和一周目一样，在上方工厂附近防守的敌火箭炮旁投放英雄轰炸机、英雄 MEGA 坦克这些敌方单位很难啃动的强大单位，在下回合消灭火箭炮后，配合左右两路部队来全歼敌军。

M08 セキガハラ　红に染めて/The Battle of Sekigahara

实验室

位置	获取内容
地图右上角	士兵日记9
地图中央通信塔右下	战场情报
反T字山下方	开启アキ桥/MX3
地图右下群山中	开启英雄重坦克

一周目



完全没有工厂和机场的一战，双方开场都有很多战斗单位且实力相当。这种战斗应该谨慎作战。

这一战虽然开局迷雾重重，但前两回合可以让雷达车带领大部队朝着下方和右下方向大胆前进。第二回合，狙击手率先去附近的通信塔将上一战新开启的英雄战斗机大胆投放到下行部队的可视区域的最前端。而开局时也要派一队步兵一直向右上，去访问地图右上角的实验室。

第三回合开始，随着敌方大部队出现在视线中，我方也要布置防守了，因为双方都没有工厂，所以摆好防守阵势，剿杀一波接一波的来犯之敌就是最好的进攻。因为左下还要面对敌方的战斗机和轰炸机，因此左下的战斗更激烈。而且要特别注意敌方的火箭炮，会大大扰乱我方的空战部署，一旦发现就立刻用英雄战斗机去对其实施轰炸。而敌方的重坦克，除了我方火箭炮对其重点照顾外，也要活运用一齐射击争取在一回合内将其消灭。而狙击手在造访通信塔后也回到左路，对敌方的反坦克兵和直升机实施远程狙击。

相比左下的激烈战况，右下的战斗都是敌方坦克部队的陆续来袭，可以在我方的火箭炮和重坦克、坦克的火力下逐一击破。

当敌方的回合很快结束、且不再有单位攻来，就是大战结束之时，但敌方可能尚有零星的守备部队和较远尚未赶来的直升机部队，所以左路战场最好用战斗机配合地面单位来探路清扫战场。而右下战场，在打退全部主动来袭的坦克后，由雷达车带着坦克部队探路，英雄战斗机在稍远些的地方待命，当雷达车发现两个点，就是敌方右下的雷达车和火箭炮部队，可以派直升机和英雄战斗机将其一举摧毁，如果还有实验室未访问，可以先留下这里的雷达车做活口。

之后狙击手可以去访问地图下方原敌方区域内的实验室。同时派战斗机迅速向右下飞，开启右下山中未知区域的实验室后，让右路的步兵去地图右边的通信塔召唤英雄步兵，将其投放到地图右下山中的实验室旁，下局即可访问——此时大战已经完结，步兵最终也能走到但会浪费大量的回合数，所以投放英雄特种兵可有很快捷地访问到右下群山中的实验室。

二周目

我方的配置和一周目基本相同，还是可以一路向下尽情冲两回合，然后排兵布阵来迎敌。其中下方一路敌方布置了众多重坦克和直升机，右路和下路都有特种兵，这时候就需要狙击手派上用场了。

相比下路，右下路的压力要小得多，但也要避免被攻破火箭炮防阵，同时用狙击手适时地打击敌方的特种兵。尤其要尽快去地图中间视线内的通讯塔去召唤英雄轰炸机到左下，其对重坦克部队的打击可以大大缓解左

下路的防守压力。而在接下来随着敌方的战斗机到来，我方的英雄轰炸机、战斗机在火箭炮的配合下，要尽快除掉敌方的战斗机，获取绝对的制空权，期间一旦发现敌方的火箭炮，也全力将其打溃。无论如何，这一路获得制空权都是整场战役取胜的关键。

而右路在抵挡了敌方的一波攻击后，也可以派一支步兵去地图最右侧去通讯塔召唤英雄战斗机到左下战场，两个英雄单位的轰炸、火箭炮的远程打击，再以重型坦克、坦克、直升机去打扫残血的敌方重坦克和坦克，取得左路战场的胜利就是时间的问题了。之后再和右路一起消灭残敌即可过关。如果还是需要占领实验室，需要留一个活口。那么还是要记得留一个活口的。

MX03 -

至笔者完稿时，本作的两个主机版都未推出更新补丁来修复 BUG，所以这里也无法给出具体的攻略，这里就给出一个更大的思路：等更新可以进入后，一周目初次攻略以过关和探索全地图为主要任务，可以依靠士兵单位爬山和飞行单位进行全面探索。等到访问全部实验室，把该拿的都拿到，过关后可以重打来冲刺高分。

M09 エド市街地攻略站 前编/The Battle of Edo City

实验室

位置	获取内容
我方右上	战场情报
我方左上	士兵日记11
地图左侧群山中	开启MX04
地图左上	战场情报

一周目



本关开局有三个工厂，虽然我方两回合就可以造出重型坦克，但敌方的攻势非常盛，左上会有连续几波的坦克袭来，单纯的步兵根本挡不住。因为敌方还有轰炸机来袭，因此在初期没有机场制造战斗机的情况下，制造重型火箭炮和相控雷达车是对敌轰炸机实施远程打击的惟一方案，因此初期要优先制造出这两种单位，向上开到城市附近候敌，当雷达探测到上方山地地带中出现敌单位直接向下逼近，就意味着轰炸机来了，火箭炮需要停好位置来准备对其远程打击。

右上的机场附近会有敌方的侦察车先行到达，对我方步兵的占领干扰极大，也需要一辆坦克去迎战。左上虽然都是步兵打不动的坦克，但用反坦克兵来防守坦克也是非常经济有效，因此左上路陆续制造 3 个反坦克单位配合步兵的一齐射击，来守住敌方的坦克攻势，并制造狙击手对前来的士兵单位进行远程打击。当三个方向全部守住后，右上敌方的侦察车也差不多被摧毁，我方步兵可以在坦克的保护下去占领机场了。而中路的重型火箭炮也可以两回合打下敌轰炸机，注意用人墙守住别让其接近重型火箭炮。而左上随着我方反坦克兵陆续到达前线挡住对方的坦克攻势，我方也可以生产出坦克、重坦克、重型火箭炮，在此路进行反击了。

在防守期间，我方可以派步兵去通讯塔召唤英雄战斗机到开启范围内的最左上，然后让其继续向左上飞行直到占上工厂，再等待两回合、当左路我方全面进攻、敌方彻底无暇分兵来此时，战斗机可以直接向右上飞到敌工厂附近附近，发现敌方火箭炮后便贴身对其进行轰炸，来配合我方接下来对此处的攻击。

右路在占领机场后，继续上行会遭遇上方防守的重型火箭炮的猛烈炮火攻击，我方可以同时派多个部队上去，顶着火力将其打残，或者派步兵通过通讯塔召唤英雄重坦克投放到敌占工厂和重型火箭炮之间，在下回合彻底摧毁其防守。因为这一关右下的实验室需要步兵长途穿越山地才能到达（从左侧 Z 字湖的左侧山地进入），所以这里可以将雷达车留着作为拖延时间的活口，接着右路和左路兵合一处一起来进攻敌方左上工厂。当访问全部 4 个实验室后，就可以干掉最后的雷达车过关了。

二周目

这一战的最大压力在于敌方左路会有坦克部队不断地开来，而左右两路和上方都会有轰炸机陆续袭来。所以重型火箭炮要抓紧造出来，配合步兵的肉盾作用可以有效地对敌方的坦克和中路轰炸机进行打击。但因为敌方攻势太盛，我方在摧毁敌轰炸机前甚至没法去视线内的通讯塔去召唤。重型火箭炮只需两回合便可打掉敌方的轰炸机，此时派一队步兵可以迅速将英雄轰炸机召唤来，减轻左路防守压力之余，也迎战接下来的轰炸机。等到将此波攻击彻底打垮后，我方也可以占领机场了。除了为英雄轰炸机回复，也派一支被打残的步兵向左去群山中访问能开启 MX04 的实验室——制作人似乎非常偏爱的一关，因为 PS4 版分别有在一周目和二周目完成 MX04 的奖杯，所以开启 MX04 隐藏路线对于 PS4 版就更加重要了。

相比之下，右路的机场占领要容易得多，派重型坦克去消灭敌方先行的侦察车部队，就可以顺利占领机场，同时派步兵去右上的通讯塔召唤强力英雄单位到左下战场，以支援左路。右路的机场占领后，就制造两个战斗机部队，来迎战右路的轰炸机部队。

当击坠了三路的轰炸机后，敌方的攻势便也彻底被瓦解，但此时左路向上进攻仍然要注意敌方密集的重型火箭炮和火箭炮的防守阵，尽快一回合内将其全部打残。之后用重坦克、飞机强行占上工厂让其无法制造，只要访问了地图左侧群山中的实验室，就可以歼灭全部敌人过关了。

MX04 ルード109を突破せよ/Breakthrough at Route 109

实验室

位置	获取内容
地图右侧中间	工作人员的话3
地图左上	开启英雄重型火箭炮
地图左下山中	士兵日记12

一周目

开场既有两个工厂，先制造步兵。前 7 日都可以一直往前冲并占领，期间尤其记得占领我方起始位置左侧稍上的机场，并召唤英雄战斗机加入到我方左路的进攻部队中，因为接下来左路遭遇的战斗会比右路激烈很多，所以重火力单位可以优先投放到左路，重坦克、重型火箭炮、坦克、狙击手、直升机这些单位都造出来进攻吧，胶着中我方还可以派遣部队从容占领左上的工厂，同时访问左上的实验室。

而右路在占领右上的城市群、并访问实验室，都不会有敌军打扰。通讯塔可以暂时留着，等待发现敌方工



厂守备的火箭炮时再投放突击。右路先期除了步兵，还可再派一个侦察车单位、一队狙击手，在占领右上城市群后来阻击小股的敌右上路进攻部队：侦察车堵口、狙击手杀敌步兵，可以坚持很多回合，在此期间可以制造出重型坦克，当重坦克开到这里后，就可以转守为攻了。同样，右上的工厂敌方也无暇占领，可以派步兵去无任何干扰地占领。

当敌方最上方的两个工厂出现在地图上后，英雄战斗机先计算好距离，接着派步兵去剩下的通讯塔召唤英雄重坦克到两个城市中间，发现附近有火箭炮防守就立刻派英雄战斗机去进行打击。英雄重坦克重创敌工厂新造的战斗单位，英雄战斗机则打击附近防守的火箭炮，这样敌方最上方工厂的守势就完全被瓦解了。在访问了3个实验室后，就可以全歼敌军了。

二周目

和一周目差别不大，主要是中间会有火箭炮先行开下来。而敌方也会在其左上的据点大量制造火箭炮和坦克来进攻。相比之下右下路稍显轻松。尤其是右上的工厂始终无人占领，可以派两个步兵前去，但要注意工厂右下的林间空地有火箭炮，记得及时清除掉。因为敌方防守兵力多且攻势强，因此我方可以在把战线推到敌左上的工厂时停止进攻，让步兵占领城市和右上的工厂，到每回合都可以制造重型坦克后，便以右上工厂生产的重型坦克接连不断地强行突破敌方的防线，同时派包括英雄单位的飞行部队去突入到敌方工厂之间来打击敌方的火箭炮，之后迅速派一支飞行部队把敌工厂区右上的火箭炮干掉。这样进攻的陆军强行突破，敌方生产的单位也被我方的空中部队打残，胜利就是时间问题了。

M10 エド市街地攻略站 后编/Tatara's Desperate End

实验室

位置	获取内容
我方开场下方	战场情报
下方被高山和森林山丘环绕的位置	士兵日记13
敌总部右下凹字山地中	开启英雄狙击手加里斯·戈登

一周目

这一战开局我方就有2个轰炸机和3个战斗机，机场也可以生产轰炸机了。先期的步兵可以立刻向右方和右下进军，夺取上方的机场和右下的工厂是先期的关键目标。但因为钱少，所以初期只能生产些步兵，而且当我方步兵到达目的地时，机场会遭遇敌方的两个直升机部队，工厂这边更会遇到源源不断的敌方陆军。上方尽快派三个战斗机单位去消灭两个敌直升机，来保证步兵顺利占领机场和上方的城市群。

右下的一路则不必急着占领工厂，而是先选择占领左下的城市并去访问研究所，期间最好派狙击手，在直升机的配合下把试图占领工厂敌方步兵全部干掉。

要注意的是，这一战敌方有三架轰炸机：敌方中间靠下有两架轰炸机，打完右方的两架直升机后，会发现地图右上还有一架轰炸机。

之后敌方的两架重型轰炸机便会陆续现身，先后派两个战斗机使用一齐射击将其击坠——别试图用战斗机、包括英雄战斗机去单挑满血的轰炸机，只有两个使用一齐射击才可以无伤歼敌，否则即使打下对方轰炸机，战斗机也会损失惨重。此时我方轰炸机也下行去援助占领中央工厂。这过程中右上可以留一架轰炸机，但要注意别被敌轰炸机偷袭。下行的轰炸机和战斗机也要注意避免被敌方的火箭炮和战斗机攻击。

将敌方的轰炸机全部消灭，我方也可以空中陆地配合来夺取地图中央的工厂了。而右上在消灭敌轰炸机之后，也可以先不急于去通讯塔召唤英雄单位，而是当敌方守护工厂和总部的火箭炮出现后，再准确地将英雄战斗机投放到其中间，对其防守火力进行突袭。之后，就配合雷达车来逼近敌方的工厂和总部。这期间也别漏了访问实验室，敌方总部右下的实验室在访问后还会开启独行的传奇狙击手。





二周目

本关的二周目和一周目最大的区别在于：无论是右路的机场，还是右下路的工厂，都是看起来比一周目更容易占领、但事实上敌方的攻势更强，而且右方机场的下方四格被林地和山地包围的空地中、右上通讯塔上方两格的空地都有火箭炮，要记得先清除掉，否则我方来此护卫的飞行部队全部会被其打掉，清除这两个火箭炮单位，再来抢夺机场。而右下的工厂的思路和一周目一样，不必急于占领，而是以狙击手和火箭炮来对敌方的占领军队和护卫的车辆及飞行单位进行打击，把前线稳在这里就足够了。步兵则把能占领的城市尽量占领，待积攒够足够的进攻部队，再转守为攻。这一战敌方仍然是3架轰炸机，右上1架，下方2架，因此防守时也大意不得。

当占领了关键的工厂和机场后，接下来的进攻也必需要面对敌方重重的火箭炮，应对方案当然依然是皮厚的重坦克配合我方的重型火箭炮和轰炸机来将其逐一消灭，必要时甚至可以牺牲战斗机去探路，总的来说是很惨烈的一仗。另外特别提一下，这一战的胜利条件是消灭了特定单位并占领敌总部，在全灭敌军后即完成了第一个条件，但还是要把敌总部占领才能过关。

M11 他ガ为に/Thrning Point

实验室

位置	获取内容
我方工厂右侧	士兵日记14
右下工厂的上方	战场情报
左下通讯塔的右侧	开启MX05

一周目

这一战开场时敌我双方都有初期兵力，但兵力很悬殊——敌方有三架轰炸机，我方则是4个特种兵和4个火箭炮，不过我方最大的优势是有两个工厂。特种兵的行军速度快、综合能力高，占领也和步兵完全一样每次最大10点，因此可以充分发挥这些单位的优势，向左下和右下去占领工厂。

左下路是这一战最激烈的战场，我方除了向下派一队火箭炮，也优先制造重型火箭炮和狙击手，依托地形来将敌方陆战部队紧紧卡在山口并将其打残消灭，而特种兵在占领了山丘下方的城市后，可以凭借高回避率来交当肉盾抵挡，并在城市进行回复，最大程度起到堵口和保护远程兵器的作用。同时生产两个狙击手单位，在山丘后面专打敌方的士兵单位。防守中多制造战斗机，加上召唤来的英雄战斗机，一起对敌方随后袭来的直升机和轰炸机进行剿杀。而右边的山地森林，依靠步兵和特种兵就可以挡住敌方的战车。

而右路可以在特种兵占领工厂后，用通讯塔召唤英雄重坦克堵口，并制造狙击手和相控雷达车，加上两个火箭炮，打击敌方在该山口前堆积的无法前进的

重坦克部队，当右路的轰炸机来袭，就用两个火箭炮一起将轰炸机击坠。

当敌方不再进攻时，我方可以留一个打残的普通坦克做活口，用步兵和战斗机包围，避免其自杀，并派步兵去访问左下通信塔右侧向下一格的实验室，以开启 MX5。之后将最后的敌坦克干掉过关，如果是 PS4 版且尚未获得奖杯“ナイフの胜利 /Winning with the knife”，这里就务必用步兵将该残血的坦克打倒，以解锁此奖杯。



二周目

初期配置和一周目完全相同，虽然敌方的攻势比一周目明显加强，但在特种兵快速占领左右下方的工厂→火箭炮、狙击手死守左下山口的战略下，敌方的进攻还是会被瓦解，而且我方在占领工厂后可以迅速召唤战斗机和轰炸机的英雄单位投入到左下的战场中，同时也最少制造三个战斗机部队，一同投入到左下战场，迎战袭来的两架轰炸机和多个直升机、战斗机部队——夺取制空权是取得左下山口战斗胜利的关键。

而右侧工厂在占领后依然会被轰炸机袭击，和一周目一样，两个火箭炮部队足以将其一回合解决。之后两个火箭炮配合反坦克兵和坦克死守树林的工厂入口。当全歼敌方的空军后，左右工厂就可以开工制造重坦克，配合轰炸机和英雄战斗机来对敌方的地面部队进行清扫。总的来说，这一战敌方因为没有火箭炮布置防守，而使得难度在二周目中显得简单不少。而难点则是敌方的攻势太猛，如果打得太投入，就很可能会因为没有访问到左下实验室开启 MX05 就结束了战斗。

MX05 熟练の战士たち/ Operation Camelia

实验室

位置	获取内容
开场我方可占领工厂右下	战场情报
地图最右下角的群山中	工作人员的话4
敌方工厂上方偏左	开启英雄特种兵
正上方的群山中	士兵日记15

一周目

双方都很缺钱的一战，开局时我方可以利用特种兵尽快占领工厂来生产步兵，其他特种兵一路占领城市增加收入，一路直奔上方去通讯塔召唤英雄单位。侦察车则和狙击手一起直奔右上，去堵敌总部左边山间的城市，对到来的敌步兵进行击杀。英雄单位和向上的特种兵则对上方的敌部队进行打击并占领城市。

最后要说的是，这一战的胜利条件是占领敌总部，所以不必留活口。可以在到达最后的实验室前的三回合开始占领敌总部，以便访问后即可占领胜出。

二周目

开局我方依然是 3 个特种兵和 1 个可占领工厂，思路也和一周目完全一样：迅速占领工厂和两个城市后，制造侦察车、狙击手和步兵去堵敌总部左边的城市，虽然是敌占城市，而且相比一周目总部附近多了敌工厂。但特种兵的生存率加上城市的防御加成，还是可以有效堵口的。

这期间也要派一路特种兵直奔工厂上方，期间会遭遇敌方的坦克和步兵，但只要还没被彻底消灭，就可以去通讯塔召唤英雄轰炸机到敌方最右上工厂的下方，对敌方生产的新的单位、尤其是重型火箭炮进行打击，因为敌方生产出的单位是朝上，下方等于是在最有利的后方攻击，因此可以将敌方的重型火箭炮秒杀，等于直接废掉了敌方一个工厂。与此同时，再制造反坦克兵来消灭游走于上方并直奔我方工厂的坦克。在此期间，也陆续生产火箭炮和狙击手等单位，去协助堵口部队去打击敌方的战车和步兵，并生产坦克和新的特种兵去与堵口的换岗，最终通过积攒得越来越多的战力，突入到敌方总部所在的区域全歼敌军。

M12 守れ！祖国の大地/ Guradians of Artemisia

实验室

位置	获取内容
地图左下角	士兵日记16
地图右下角	英雄预警机

一周目

这一战我方的机场可以制造雷达预警机，可以在空中进行大范围侦测，但造价只比相控雷达车贵 100，可以考虑生产。开局时我方处于地图上方偏左，虽然我方开局就可以到达通讯塔，但先不要急着召唤。隔着山的左侧是敌方单位、敌总部之一以及一个中立工厂，左下有机场、通信塔和实验室，右方有工厂和通信塔。右下则是敌方本阵之一、工厂和实验室。

这一战建议兵分三路。重坦克和侦察车归入左下，火箭炮和雷达车归入右上，其余陆战单位均分。右上一路会遭遇敌方的坦克和战车部队，用坦克、直升机和火箭炮进行防守式攻击，期间不断制造重坦克、直升机去支援，就可以有效地稳住阵脚。期间左下的通信塔也可以将英雄重坦克投放至此支援。

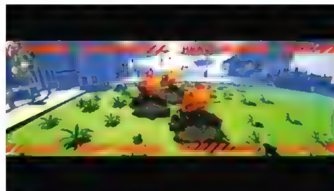
左下同样会遭遇敌方先行到来的坦克和侦察车部队，这时需要让步兵等候坦克和重坦克了。要注意，这一路除了左上工厂袭来的车辆，下方还会有重坦克和步兵袭来。

还有一路，是让直升机和轰炸机开局直接一路向左，发现敌方的火箭炮后便用轰炸机去炸，期间直升机如果受伤就返回机场去回复，轰炸机如果攻击不到火箭炮，就让步兵去工厂上方的通讯塔召唤英雄战斗机去紧贴着火箭炮，待下回合打击，轰炸机则直接向下投入到左下路的战斗。而上方的英雄战斗机在消灭火箭炮后，也在上方攻击附近的敌部队，尽量减小左下路的压力——因为左上工厂附近没有敌方的士兵单位，所以不用担心工厂被占领，清完左上的敌兵后，英雄战斗机就可以支援下方或直接去支援右路。

而右上路防守到不再有敌方部队袭，右下便会有坦克和火箭炮陆续到来，因此在左路完胜、右上阵脚稳住后，这一路也要提前制造种坦克和重型火箭炮来做好防守准备。

这一战虽然可以在英雄战斗机清理完此处的敌单位后，派步兵去占领左上的敌总部直接过关，但地图右下角的实验室会开启英雄预警机单位，而该实验室又在敌后，所以第一次打这关还是要对右下角的敌总部进行攻击，期间步兵爬山配合直升机侦察，发现敌方防守的火箭炮，可以派直升机去攻击。左上留守的步兵的也在通讯塔再召唤一个英雄单位到敌工厂旁，接着大部队跟上，敌方自然就招架不住了。因为这一战左上的高山中困着一个无法走出来的敌特种兵，因此这里不用留活口，访问完地图左下和右下两个实验室后，占领任一敌总部后胜出过关。

顺便说一下，这一关的士兵日记有 BUG，在左下角的实验室获得后，在 METALPEDIA 的士兵日记中并不会显示出来。



二周目

开场我方有不弱的初期势力要好好利用，开局同样分成三队，一路攻左下一路攻右，再派直升机和轰炸机向左去炸敌方防守的火箭炮。第二回合由工厂制造的步兵去工厂上方的通讯塔召唤英雄轰炸机到敌前，由两架轰炸机和一架探路的战斗机来将左上工厂的守军打溃并令其无法向左下增援。尽管如此，我方左下的一路部队在到达左下机场附近时也会遭遇敌方包括重坦克、坦克、特种兵在内的部队的猛攻，用我方的火箭炮和重坦克的阵势可以有效将这波攻击化解。占领机场后，步兵可径直向上去占领左上的工厂。

而右上的工厂一路最开始会遭遇狙击手、特种兵在内的高级士兵单位，会对我方的步兵占领进行很大干扰，所以这里步兵的主要任务也是协同火箭炮、坦克和重坦克作战而非占领工厂，在消灭这波高级步兵敌人后，敌方的坦克、重坦克、直升机的部队也会陆续袭来，依旧靠火箭炮和坦克进行消灭，并提早制造战斗机来此迎击直升机。等右上清净了，再派步兵部队去占领工厂。

真正有压力的是右下的路口，当右下出现敌方第一个侦察车后，我方就要开始布局针对右下的防守了，依托于山间路的地形，用重型火箭炮、重型坦克、特种兵和战斗机，可以有效地实现堵口防守。为左右两路赢得时间，当左右两路全部占领完毕，大部队就可以回来增援向右下的这一路了。而这一路守军当把敌人的这一波攻势挡下来，其实敌人的大部队便也消灭差不多了。之后派轰炸机或英雄战斗机去干掉敌方工厂附近的火箭炮后，我方就可以大举进攻了。

M13 オルジオを追い詰めろ！/Cornering the Fox

实验室

位置	获取内容
视线内工厂右边	战场情报
地图右上	英雄轰炸机
右侧靠上的山间	士兵日记17

一周目

开局直奔上方去占领中央工厂，该工厂的左侧的工厂虽然来不及占领，甚至派去的步兵会被迎头赶到的敌侦察车给打一顿，但依然可以继续加派步兵去吸引这个侦察车的火力，如果成功吸引，那么之前被打残的步兵就直奔左侧工厂——但并不是要占领工厂，而是召唤强大的英雄单位（推荐英雄战斗机），直接将工厂位置给占上，避免工厂落入敌手。之后配合重坦克、重型火箭炮、特种兵、狙击手、步兵来与敌方在林地展开拉锯战，并尽快派步兵去占领左侧工厂，将我方的英雄单位给解放出来。如果侦察车没被吸引火力而是继续干掉我方先头的步兵，那么就没法阻止敌人占领工厂了，接下来敌方会凭借上方和左上两个工厂互相策应，我方很难攻过去，还将面临两个工厂制造的进攻部队的压力，此时左路就只能以守为主：火箭炮、狙击手配合步兵、特种兵、坦克，依托地形来进行堵口防御。突破山口后，派特种兵、坦克等单位，在狙击手和重型火箭炮的掩护下去抢夺左侧工厂。但无论怎样，此地的森林地带都会大大减缓我方机械部队的行军，从而让敌方的远程火力防守更加有效。

这一战我方的突破重点在右路，中央工厂右侧的机场是我方进攻的关键，先制造重型坦克和步兵，与同时到达争夺机场的敌方步兵、坦克战斗，占领机场后，陆续补充上重型坦克、重型火箭炮、轰炸机、侦察车、特种兵、狙击手等单位，在发现敌工厂附近防守的火箭炮后，让步兵通过通讯塔召唤英雄战斗机到工厂附近直接打击敌方的火箭炮，再配合重型兵器全部冲锋，该工厂可一举拿下。期间上方右侧的工厂虽然也是敌占，但出于孤立状态，派一队特种兵和直升机就可以很轻松地占领。

当右路军突破山谷的工厂防线开始威胁到敌总部时，原本对我方左路进行进攻和防守的守军就会右移一部分去守护本部。此时我方左路军无论有没有占领左上工厂，都到了转守为攻的时候了。如果需要访问实验室拖延时间，可以将敌总部附近的雷达车留一个活口，再左右两路合兵一处强攻上方的敌工厂，期间英雄战斗机可以在敌工厂稍远位置待命，一旦发现防守的敌火箭炮，便飞过去炸掉。最后解决左上孤立的工厂后过关。如果没有什么要拖时间的，也可以在突破山谷的工厂防线后直接占领敌总部获胜。



特别说一下，如果玩的是PS4版，战场大且敌方进攻意识的这一关，可以在通关后获得英雄MEGA坦克的情况下重打一次，目的是完成4个等级有关的任务，具体操作在后边的白金指南中有详细说明，这里就不赘述了。

二周目

开场和一周目差不多，但我方工厂左侧的城市中会布置有敌方的火箭炮，与此同时敌部队在火箭炮的掩护下直逼我方的中间区域。虽然左路的防守压力很大，但还是建议先制造重坦克、重型火箭炮这样的突击单位向右路挺进，和右路陆续出现坦克、火箭炮等敌方单位交战，两个大家伙绝对可以压住阵脚。

而左路防守的关键之一，就是在我方的上方工厂制造出重型火箭炮，对被堵在惟一的山谷入口外的敌坦克、侦察车进行打击，并制造反坦克兵来增加对该路口的防守火力。当敌方的直升机和狙击手出现后，要优先打击这两个单位，尤其是狙击手，对我方堵口步兵的杀伤力非常强。左下的缺口则可以在左上缺口堵住之后，在左下制造出坦克来，将对方的火箭炮歼灭。期间即使脆弱的步兵人墙被对方的坦克和侦察车突破也没关系，可以制造反坦克兵来将这些车辆单位迅速吃掉。

当左路的防线稳下来时，右路会有一大波步兵翻山而至，同时右路最后一波坦克袭来，此时制造步兵与其交火之余，也让重坦克和重型火箭炮参与到这波激战中，并占领机场。占领机场后我方便制造战斗机迅速向左路支援，注意期间也可能遭到敌方战斗机。而随着我方右路向上前进，原有的重坦克也已经伤得差不多，是时候制造新的重坦克了。

这里有两个重要的转变时机，一是右方机场附近的通讯塔，将召唤出的英雄轰炸机安置在敌工厂的下方，发现敌人的火箭炮后立刻炸毁，如果在工厂上新鲜出炉，还可以用突击指令干掉火箭炮并强行占上工厂。之后我方步兵（最好是速度快的特种兵）可以来此占领。占领此工厂之后，继续用英雄轰炸机打击敌方稍下的机场的战斗机来让我方占领，也要用这里的通讯塔召唤英雄战斗机到最右上角的工厂旁，然后干掉火箭炮、用突击强行占上工厂，等待我方的步兵来占领。当进攻到最后左上的敌工厂时，要留意这里会有比较成片的火箭炮防御体系，尽量不要让轰炸机孤军深入，最好还是由英雄战斗机在较远处候命，发现敌方的火箭炮后迅速去将其炸毁。削弱了远程防守火力，我方的大部队也就可以大举朝着最后的敌群进攻了。

M14 震える山/The MEGA METAL

实验室

位置	获取内容
地图左上角的群山中	英雄MEGA坦克
右路通信塔的右上	士兵日记18

一周目

BOSS级单位MEGA坦克终于来了！开战后，敌我双方初始的兵力阵势都很大，我方后方没有任何实验室和设施无需浪费任何兵力去探索。开场时我方的左上和右上都有工厂，左上可以配合直升机和普通战斗单位去占领，右上则因为敌方重坦克和轰炸机会较早到达，所以这一路要派上重坦克、火箭炮等重兵器，战斗机也尽快去右路准备迎战最早到达的轰炸机。

其余的单位在中路步步为营前进，用重坦克、轰炸机、直升机以及开局就制造的重型火箭炮，等待战中路敌方的BOSS级的陆战兵器MEGA坦克，其火力和装甲不仅跟陆地兵器对战有绝对优势，还能打高空单位。我方要配合重型火箭炮的远程打击，从地图中路通信塔召唤的英雄轰炸机、普通轰炸机以及重型坦克、直升机的一齐射击，来将其重挫。

虽然思路说起来比较清晰，但难点在于，右路的轰炸机和中路的MEGA坦克几乎会一同到来的，而此时中路又是战斗单位密集，想合围还是有些难度的，所以实际操作起来，还是要根据具体情况来布置。

右路在两个战斗机配合火箭炮消灭来袭的轰炸机之后，我方就已非常有优势了，占领这里后火箭炮还可以对地图中路攻下来的敌方单位进行远程打击。战斗机则在解决右路轰炸机后火速赶往左路，为了防止不测，左路可以也制造1～2个战斗机来迎战轰炸机。

当左右两路的轰炸机和中路的MEGA坦克全都消灭后，我方就可以转守为攻，杀向敌方在上方的工厂了，当然这期间依然要注意敌方工厂附近的火箭炮的远程火力，解决方法也和以前一样：英雄战斗机视机而动，或向工厂之间投放强大的英雄单位。

最后要说的是：这一战虽然是最终战，但还是有两个实验室需要访问，所以要拖延时间的话也记得留一个活口。如果先行访问了左上的实验室且而还有通信塔未用，还可以召唤新鲜解禁的英雄MEGA坦克去敌工厂附近去感受大开杀戒的爽快。



二周目

在MEGA坦克狂虐我方单位的动画之后，又开始面对更高难度的最终BOSS了，虽然难度有所增加，但因为有之前的磨练，加上可以召唤3个英雄单位，所以难度并没有比一周目高出多少。

左路派步兵就可以顺利占领工厂，占领后迅速到达通讯塔，召唤英雄MEGA坦克到中路，参与下一回合对敌方MEGA坦克的战斗。之后左路边制造单位边战斗就可以守住战线，这里不会发生太大规模的冲突和战斗。

中路和一周目一样，开局后轰炸机、重型坦克、直升机一路向上，并制造重型火箭炮作为支援火力，做好准备来对BOSS的MEGA坦克进行围剿。同时派一队特种兵去通讯塔召唤英雄轰炸机到右路工厂附近，参与到接下来的工厂争夺战中。当MEGA坦克来袭，自然是重型火箭炮远程、轰炸机+重型坦克+直升机的一齐射击，当回合之后我方轰炸机基本被打残并且极大概率在下回合被干掉，不过我方也可以用重型火箭炮继续对其进行打击。中路剿灭敌方的MEGA坦克后，敌方的火箭炮部队也会配合重坦克袭来，而这一路还是需要继续迎击。

右路的战斗激烈并不亚于中路，所以所以初期的火箭炮、雷达车、一个重坦克、两个特种兵都要派往右路。而且由于右路会先迎来轰炸机，开局后我方的两个战斗机单位便都要全力奔赴右方，配合初期就召唤的英雄轰炸机一起来围剿敌方的轰炸机，并进行工厂争夺。夺下工厂后，此路的火箭炮可以对中路进行远程援护，协助打击敌方的重坦克。之后右路上行时要注意敌方的布置在林间空地中的火箭炮。

而就在右路争夺工厂、中路围剿BOSS坦克时，机场也尽早造出两个战斗机单位，当左路轰炸机来袭时，因为右路的战斗机无法及时赶来且中间有远程炮火，所以额外制造两个战斗机提前安排在左路比一周目更有必要。

当右路彻底消灭了抢夺工厂的部队后，便配合左路的战斗机的侦察和轰炸机的跟进，派步兵到通讯塔召唤英雄战斗机到中路工厂的火箭炮射程之外，其快速的行进能力和火力可以一举摧毁敌方防守工厂的火箭炮，之后就是中路的部队转守为攻一鼓作气攻下中间工厂了。最后，便迎来最终的胜利了。

白金指南

综述

★ PS4版

奖杯总数	15
铜杯	1
银杯	3
金杯	10
白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	20至30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的全白金难度不高，绝大部分都会在通关二周目后完成，部分奖杯则需要专门打出来。

★ 白金路线推荐

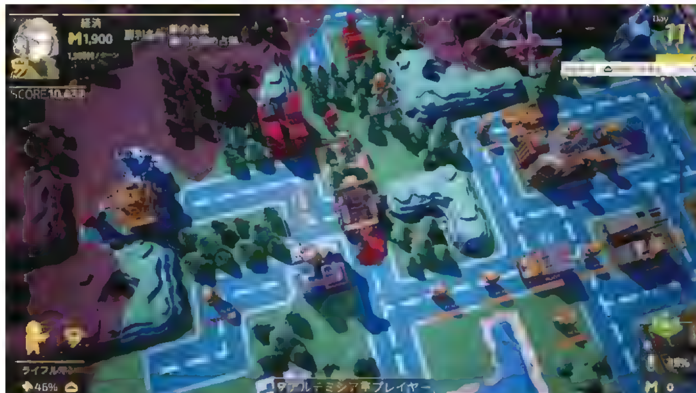
正常地完成战役两个周目包括隐藏关卡在内的全部关卡，就可以解锁大部分奖杯。以下一些补漏的特别提一下。

1. 打一周目时，可以以剩1个步兵单位为目标来打，重点是让一个步兵连续去主动攻击挨打。过关后获得奖杯“孤独の战士/Lone survivor”。

2.M11在最后将敌人打剩1个残血的坦克单位留作活口来为访问实验室拖延时间时，可以让4个步兵将其围住。在完成访问之后，用4个步兵轮流磨血或一齐射击将齐打爆，获得奖杯“ナイフの胜利/Winning with the knife”。

3. 一周目通关后、且M14入手英雄MEGA坦克，查看奖杯、尤其是4个等级相关的奖杯的完成情况，之后进入M13（还是一周目的普通难度），在左侧森林地带特别培养一个步兵单位，再在通讯塔召唤英雄MEGA坦克。期间步兵单位重点通过一齐射击的锁定和消灭残血敌步兵单位来升级，而MEGA重型坦克则通过重型火箭炮的远程援护来击杀敌方的坦克和车辆类武器。步兵单位受伤后可以去就近的城市回血到100%（第一次可以获得奖杯お体はお大事に…/Health Insurance），MEGA坦克可以去占领的左侧工厂回血。要注意的是，上方工厂附近一定要派出英雄战斗机或轰炸机跟进，去敌上方工厂附近，将火箭炮部队及时打掉，并且造出一个打掉一个，保证我方左路两个目标部队的安全。另外要注意，战线只推进到占领左侧工厂就不要再往上推进了，这样保证敌方有充足的部队陆续下来，也方便我方的重型火箭炮的火力支援。

右路则开场制造一个特种兵，跟随重坦克去右侧机场的战场，来作为升级到13级的目标来重点培养的和守护。这期间不仅可以打步兵，还可以怼坦克和侦察车，同样也能在参与一齐射击的锁定中获得经验值升级。和左路类似，在占领右侧工厂后，便就地展开防守不再进攻，让敌方有更多的钱去制造强大单位，来方便我方升级。但期间一定要注意敌方的重型火箭炮，如果威胁太大，也可以将英雄重坦克或英雄轰炸机投放到期邻近将其消灭，并监



视工厂是否有火箭炮生产。如果右侧出兵的速度放缓，特种兵也可以依靠速度优势去左路参与到森林地带的激战中去。

当 4 个等级相关的奖杯都拿到后，就大举进攻，歼敌过关。如果发现尚未拿到“给与が払えないよ…/Paycheck Overload”的奖杯，也可以在此关漫长的战斗中不断制造单位，直到超过 50 个。

4. 通关后重打 M13 获得前述的 4 个等级相关奖杯和另两个可能补漏的奖杯，并确保在一周目完成 MX04 后，选择“ニューゲームプラスモード /New Game+”开始二周目，在二周目通关并完成二周目 MX04 后，全部奖杯应该已经齐全，可以获得白金奖杯了。如果没有，请查缺补漏。

アルテミシアの英雄/Hero of Artemisia

解锁条件：获得除此以外的全部奖杯。

英雄/Hero of the Zipang Incident

解锁条件：二周目通关。

総员迎撃せよ！/Scrambled assault!

解锁条件：一周目完成MX04。

番犬のご用意は？/Preparing for the Guard Dog

解锁条件：二周目完成MX04。

ナイフの胜利/Winning with the knife

解锁条件：用步兵单位击倒敌方一个坦克单位。

获取方法：先用其他重火力武器将敌方的一个坦克单位打残，再派4个步兵单位将其包围，4个步兵轮流磨血或使用一齐射击来将其打倒都可以。

お体はお大事に…/Health Insurance

解锁条件：用城市将一个受伤的步兵单位回复到满血。

获取方法：将受伤的步兵撤回到己方城市，用回复指令回血到100%即可。

やりすぎだぜ！/Overkill

解锁条件：利用一齐射击达成一次超过100%的攻击。

获取方法：M03开局时，两个反坦克兵用一齐射击迎战来袭的敌侦察车即可达成条件。

孤独の战士/Lone survivor

解锁条件：在只剩下一个部队的情况下完成关卡。

获取方法：一周目第一关便可获得的奖杯，两个步兵不使用一齐射击而是普通的分散攻击，当打倒敌方第一个步兵后，让受伤多的单位去主动攻击满血的第二个敌步兵，在我方该步兵战死后，用剩余的步兵打倒敌方已经残血的第二个步兵，胜出战斗。

给与が払えないよ…/Paycheck Overload

解锁条件：在拥有50个以上部队的情况下完成关卡。

获取方法：用钱和时间堆的奖杯，大地图的战斗往往会无意中即达成条件，如果没得到，也可以挑工厂多、战场大的关卡一直制造单位来达成。

持つべきはいい上司/Good Boss

解锁条件：将一个单位升到5级。

获取方法：条件比较明确，但麻烦的是游戏中无法看到单位的等级，所以选定一个单位在保证生存率的前提下，多多进行行军、占领、战斗等各种行动。

最高司令官/Commander In Chief

解锁条件：将一个单位升到13级。

获取方法：比上一个奖杯要求的等级更高，这就需要在开场就在大地图的战斗中尽快生产出强大的单位，在敌方源源不断进攻的位置（如M13左路的森林地带下方），在远程火力的支援下，保证血量的前提下迎击敌方来袭的最强部队。只要战线不向上推进，就可以一直打下去，直到达成奖杯条件。

はっ！了解であります！/Sir, yes sir

解锁条件：将一个步兵单位升到12级。

获取方法：这个奖杯需要保证目标步兵单位的生存前提，除了多行动占领外，担当对强大敌单位的一齐射击中选择锁定避免被反击，也是快速升级的方式，同时也尽量在其附近占领都市，一旦血量危险就立刻去城市回复，期间也需要我方其他单位的特别照顾。

カーヴァー大佐/Captain Carver

解锁条件：将英雄MEGA坦克升到11级。

获取方法：英雄MEGA坦克要在第14关才能通过访问地图左上群山中的实验室获取，所以这个奖杯需要在一周目重打已经打过的关卡或二周目获得。推荐的仍然是M13的左路森林地带，一周目二周目都可以，重要的是占领左侧工厂、并用英雄战斗机摧毁敌上方工厂附近的火箭炮，避免英雄MEGA坦克和其他目标单位遭受远程打击，之后将战线维持在此不向前推进，就可以不断地通过战斗来获取经验值升级了，期间即使被打红血，也可以去左侧工厂就近回复。

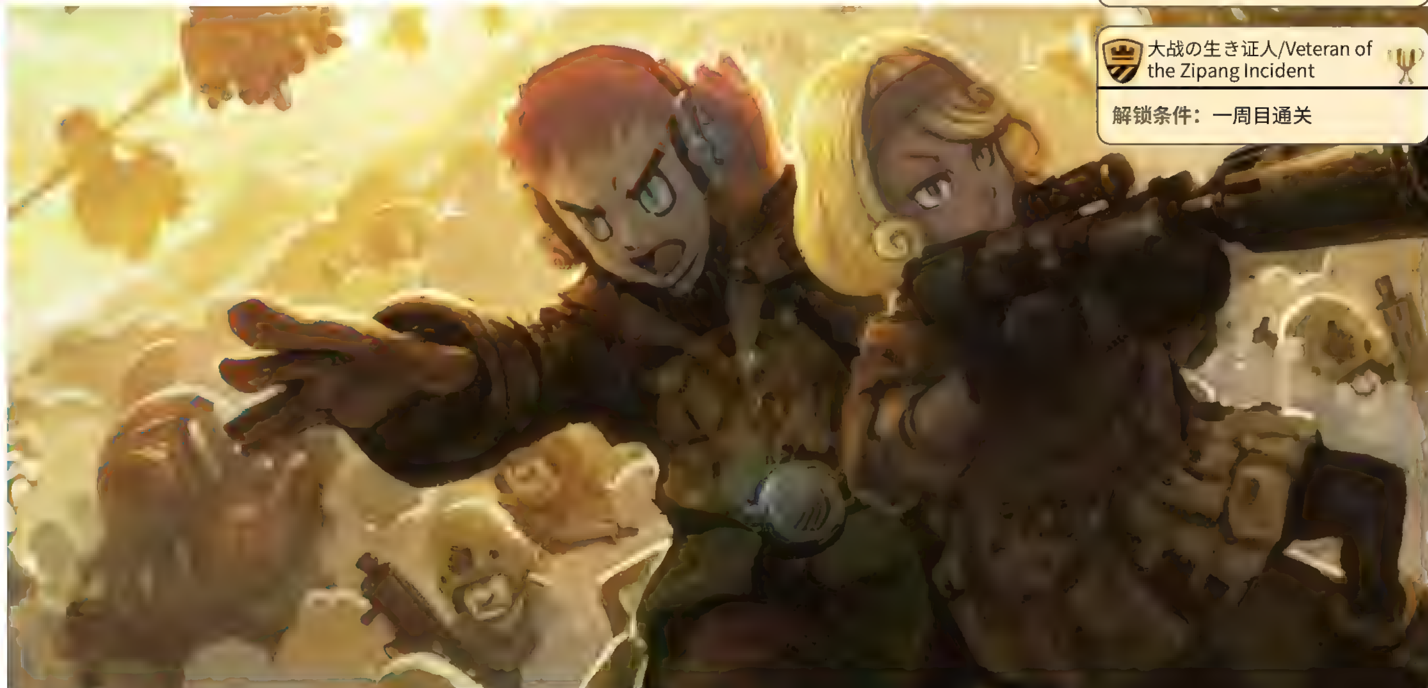
战争の幕开け/Every Victory Counts

解锁条件：完成一个关卡。

获取方法：过了第一关即可获得的初始奖杯。

大战の生き证人/Veteran of the Zipang Incident

解锁条件：一周目通关



STAR WARS BATTLEFRONT II



对应游戏版本：1.05

对应语言：繁体中文版 文 稀饭 美编 咕噜

PS4 XOne

星球大战 战场前线Ⅱ		EA	
Star Wars Battlefront Ⅱ		主视角射击	中文版
2017 年 11 月 17 日	本地 1~2 人 / 在线 2~40 人	无对应周边	
售价为 PS4：449 港币、XOne：429 港币			

在被玩家们口诛笔伐了一番后，目前《星球大战 战场前线 Ⅱ》渡过了舆论的危机时刻，进入到了运营的稳定期，整体服务器水平良好，除了抽箱强化角色这个设定仍然会令一部分玩家前期成长受挫外，整体而言还是能够让人玩得挺开心的。

与此同时游戏的版本也更新到了 1.05 版，增加了一个新的战役篇章，不过既没有收集也没有难度要求，还增加了三个铜杯，而且并不算入白金之内，总体而言还是很值得一玩的。联机对战方面则是加入了新的英雄“芬恩”和“法斯玛队长”，还有英雄太空战机“塔丽林特拉的 RZ-2 A 翼”，进一步丰富了玩家们的选择。

鉴于游戏本身已经内含了繁体中文，所以本次专辑上的攻略会以心得和难点指引为主，帮助的大家尽快熟悉游戏的方方面面，相信无论是一直抽不到紫卡的非洲酋长，还是已经全紫卡达成的欧洲贵族，都可以在本攻略当中找到自己想要的东西。

系统详解

操作列表

●士兵操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视点
方向键↑	方向键↑	检视技能
方向键↓	方向键↓	切换左右肩视角/长按切换为第一或第三人称视角
方向键←/→	方向键←/→	表情指令
Y	△	主要武器
X	□	互动/手动散热
A	×	跳跃
B	○	战斗翻滚/长按为蹲下
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准/次要武器攻击方式（部分武器/角色）
LS	L3	冲刺
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
RS	R3	近战
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项/长按为开启社群中心



●载具操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	油门或倒车（前/后推）/平移（左/右推）
右摇杆	右摇杆	视角（前/后推）/旋转（左/右推）
B	○	长按为离开载具
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项/长按为开启社群中心



●战机操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	油门（前/后推）/翻滚（左/右推）
右摇杆	右摇杆	俯仰（前/后推）/偏航（左/右推）
方向键↑	方向键↑	检视技能
方向键↓	方向键↓	切换为第一或第三人称视角
方向键←/→	方向键←/→	后视角
X	□	长按为离开载具
A	×	标记敌人
LB	L1	左方技能
LT	L2	瞄准
RB	R1	右方技能
RT	R2	开火
LB+RB	L1+R1	中央技能
VIEW	触控板	得分板
MENU	OPTIONS	选项/长按为开启社群中心



进阶操作 / 特殊设定详解

●特殊LT/L2键操作

对于绝大部分游戏中可使用的角色来说，使用LT/L2键进行瞄准后，除了射击精度有所提升，射击的效果和角色的状态是不会有变化的。但是部分角色是特例，最典型的例子就是英雄角色里的波巴费特，他的LT/L2键对应的是飞行，这意味着他无法对敌人进行精准瞄准，但是只要长按LT/L2键就可以飞上天空。

而作为主角的伊登瓦西欧的武器也比较特别，常规状态下的射击效果类似于突击步枪，但是在瞄准状态下射击时会同时打出一发能量弹，并且在落地处爆炸。

如果玩家不确定角色的能力特点，建议在联机对战中使用之前，前往游乐场模式，自订一场比赛并试用自己想要选用的角色，以精确把握其能力特点。而如果玩家想要长期尝试，可以不妨把士兵数量设为999，然后敌我双方的血量都翻倍，保证战斗时间足够长，敌人也足够多，让玩家能够试个够。



特别策划
重点强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

快速冷却

本作当中的绝大部分武器都是能量武器，所以并没有上弹的概念，取而代之的则是大部分枪械在连续射击之后都会让热量槽蓄满，从而进入无法射击的冷却状态。

这时候屏幕下方会出现一个快速冷却槽，其定位类似于一个小游戏（玩过《战争机器》系列”的玩家应该都很熟悉），移动的光标代表着目前武器的冷却进度，而冷却槽中有三种不同颜色的线条段落。

蓝色代表着快速冷却，当光标移动到上方时玩家按下射击键，武器的热量会立刻清空，进入可射击状态。

红色为提高热量槽，在光标移动到其上方时按下射击键，玩家会受到惩罚，武器会强制进入一段额外的冷却时间当中。

金色代表着强化状态，在光标移动到其上方时按下射击键，热量槽会变成了一个快速缩减的强化槽，在其持续期间玩家的任何射击都不会产生任何热量，只有在强化槽消失后的射击才会产生热量。

虽然看起来能够在金色段落触发快速冷却的收益最高，但是金色段落一般位于快速冷却槽的后段，而且有不少武器的金色段落长度很短，玩家很难把握触发的时机，而一旦按错，就会触发其旁边的红色段落，受到惩罚。

相比起来，蓝色段落一般位于快速冷却槽的前段，而且长度一般比较长，容易稳定触发，所以玩家可以按照战况来选择自己到底是要触发哪一种快速冷却效果。



过热

使用标准单刃光剑的绝地/西斯武士独有的设定，无论他们是用光剑进行攻击，还是用于防守并反弹敌人的枪械射击，都会让光剑累积热量，并且以圆圈槽的方式显示在画面中央，当热量槽蓄满时，圆圈会变成红色，此时角色本身仍然可以进行光剑砍击，但将无法使用防守来反弹敌人的射击，需要停止挥动光剑一小段时间才能够让过热状态消失，所以使用这一类英雄时，记得不要盲目地连续挥剑，不然很容易让自己失去抵抗敌人远程攻击的手段。

其余的原力使用者在过热系统的表现形式上略有差异，会在后文的英雄使用心得部分讲解。



关键系统要素详解

星际战斗箱

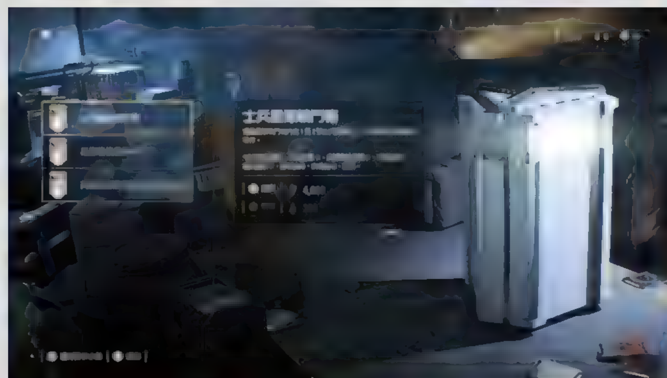
本作中被玩家们口诛笔伐的设定，实际上就是已经泛滥于EA旗下3A大作的要素，基本设定简单来说就是让玩家能够通过游戏中赚取的虚拟货币或是通过特殊货币来去购买星际战斗箱，每次打开箱子，都会获得一定数量的卡片，每一张都会对应解锁游戏中的某一项要素。

目前本作当中能够在星际战斗箱中抽到的内容包括最重要的“星际卡”、表情指令、胜利姿势、武器、零件以及共和币，这些内容的具体效果将在下文一一介绍。



常规能够购买的星际战斗箱有三种，区别在于开出的内容侧重点不同，鉴于本作有中文版，玩家可以自己查看战斗箱的说明，这里就不再赘述三者的分别了。

最后提一下，玩家除了用虚拟货币购买星际战斗箱，也可以从一些其他途径获得战斗箱，例如每日登陆会送一个，完成特定的里程碑也会获得战斗箱奖励，但是这些获取途径能够得到的战斗箱都是有限的，想要大量获取，还是必须要努力刷虚拟货币。（原本还可以用现金买专用虚拟货币来购买战斗箱，但因为引起争议太大，目前这一功能已经被暂时停用了，截止到游戏已经发售超过两个月后的今天，仍然没有重新开放，我们可以认为EA目前已经放弃在这款游戏上用微交易获得任何收益了。）



星际卡

星际卡可以说是本作当中多人联机模式中的角色成长核心，其定位类似于强化道具，士兵/英雄/星际战机/小型载具都可以通过装备星际卡来强化自身某一方面的能力，又或是改变自身的技能效果。

星际卡分成了两类。第一类是强化卡片，顾名思义，是专注于强化角色某一方面的表现，例如生命值更高，或是能够减免受到的爆炸伤害等等。第二类是技能卡片，主要效果是把角色的其中一项技能替换为另外一项性能不一样的技能，或强化默认技能的效果，注意更换后的技能表现不一定会比默认技能强，但有可能会更适合在特定场合当中的战斗。



无论是哪一种星际卡，都有两种获取方式。第一种是通过开战斗箱开出来，随机性很高，而且除了玩家无法控制自己到底能够开出什么样的卡之外（选择特定类型的战斗箱可以一定程度上缩窄1~2张星际卡的随机范围），战斗箱里还会开出玩家已经获得过的星际卡，虽然重复的星际卡会折算成虚拟货币补偿给玩家，但金额和抽箱需要的货币对比起来，只能算是杯水车薪。



第二种获取方式比较稳定，就是消耗零件直接制造出玩家所需的星际卡——不要高兴得太早，零件本身除了能够用来制造星际卡，还能够用来强化星际卡，而后者消耗的零件数额非常大，足以占掉玩家消费零件数额中的大头，而且零件除了通过完成里程碑来获得奖励，基本上只能靠开战斗箱来获得，所以玩家还是只能乖乖赚虚拟货币去开箱。

星际卡有稀有度的设定，其实等于是卡片的等级系统，每一张星际卡都有四个稀有度等级，代表的颜色分为白、绿、蓝、紫，稀有度越高，卡片的强化效果/对应技能的效果越强。幸运的是，正如上文所说，玩家可以花费零件升级卡片来把稀有度提高，不是非得靠开箱抽到，但不幸的是，升级卡片不但需要花费零件，而且升到较高的稀有度还需要玩家达成两个条件：有足够的卡片等级和足够的阶级。

阶级比较好理解，其实就是玩家的账号等级，每次玩家完成一场联机对战都可以获得经验值，蓄满了就可以提升阶级，所以玩家只要持续不断地打联机对战，阶级就会一步步随之提高。



卡片等级听着像是单个卡片的等级，但这里指的不是上文提到的稀有度——又或是准确地说，稀有度是卡片等级的一部分。士兵/英雄/星际战机/小型载具都有自身对应的卡片等级，计算方法是每一张星际卡的每一级稀有度=1卡片等级，所以一张紫色（最稀有）的星际卡可以提供4级卡片等级。而如果玩家想要提升某个士兵兵种或是某个英雄的卡片等级，方法严格来说只有一个：抽战斗箱，不过其实强化卡片也可以让卡片的稀有度上升，等于是提升了对应角色的卡片等级。

另外卡片等级也关系到角色的星际卡槽解锁，一开始每一个角色只有一个星际卡槽，只有其卡片等级分别达到5级和10级时，才能够解锁第二个和第三个星际卡槽，所以想要提升角色战斗力的话，还是得使劲抽卡。（目前游戏版本更新之后，四个基本士兵兵种已经不需要通过卡片等级来解锁星际卡槽，但是其他兵种和英雄则仍然需要通过卡片等级来解锁。）



●表情指令&胜利姿势

有玩过类似《守望先锋》这类主流对抗类射击游戏的玩家应该都很熟悉表情指令和胜利姿势，这两者都是无关角色强度的装饰要素，可以让玩家在控制特定角色时做出特殊的表情动作，又或是在胜利后摆个特别酷炫的POSE。

表情指令和胜利姿势大部分情况下还是需要通过抽战斗箱开出来，但有部分表情指令和胜利姿势可以通过完成特定的里程碑后解锁，不过数量比较有限。

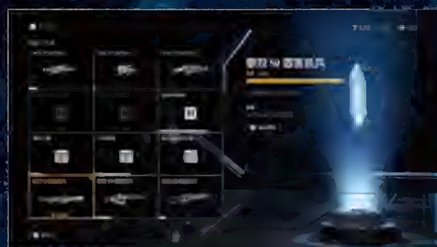
另外虽然这两者的存在是游戏中的点缀，但是它们占掉了玩家开箱时抽到星际卡的机会，玩家可能辛辛苦苦凑够了买战斗箱的钱，结果（除了拿到箱子本身保底的星际卡外）却只抽到了对提升战斗力毫无帮助的表情指令或胜利姿势，这点是挺令人觉得沮丧的。



●武器

游戏当中的四个基础士兵种类各有四把武器，但除了第一把武器是默认解锁外，其他三把武器以及其强化配件都要通过完成特定的里程碑来解锁。里程碑的条件都比较直观，就是杀一定数量的敌人，玩家可以在联机对战当中慢慢累积完成。

但除了这个途径，如果玩家足够走运，也会有机会直接在战斗箱里开到武器，不过概率目前看来非常低，起码笔者根本没有碰到过，建议想要用特定武器的玩家还是乖乖刷里程碑比较靠谱。



零件

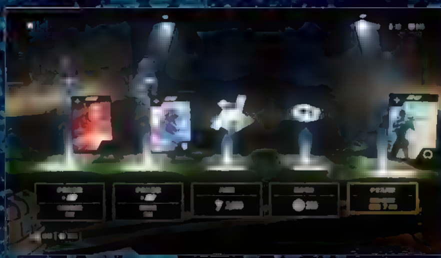
一种能够用于制作和强化星际卡的特殊资源，但每次能够获取的数额往往在一位数和两位数之间徘徊，而消耗的数额最低也是两位数，大部分情况下需要达到三位数，所以只能算是抽战斗箱外在获取星际卡途径上的一点小小的补充，让运气不好的玩家也有自己制作/强化出想要的星际卡的机会。



共和币

就是前文当中提到的虚拟货币，用于购买战斗箱，和几个被锁定的英雄/星际战机的使用权。共和币的获取途径有好几种，完成里程碑应该是玩家最先接触的获取方式，但是数量有限，而且效率并不高。开箱则是另外一个获取共和币的途径，但是数额大小有很大的随机性。至于最为稳定的获取共和币方式，自然是去打联机对战，打满一场战斗，玩家一般可以获得100+~300+不等的共和币，如果是战斗流程非常长的战斗，甚至可以获得1000以上的共和币。

如果玩家正好差几百左右的共和币就可以开个箱子，又不太想打网战，也可以去本作的游乐场模式里玩一下战斗情景，赢一场可以获得100共和币的奖励，但是每24小时有获取上限，大约赢下500共和币之后就无法再获得任何共和币了，需要等待24小时候才能再度获取，所以游乐场模式只能用来练手和刷点儿共和币凑凑数，以及顺便完成一下这个模式对应的里程碑，赚点儿奖励的共和币。



战役模式全收集指南

本作的战役模式和许多成就/奖杯相关，但是其实细究起来没什么难度，因为其中一堆成就/奖杯是剧情解锁的，打通关卡就能拿下，其他的则是特殊要求成就/奖杯，难度都很低，而且可以在通关后用选关的方式重试。加上战役没有难度成就/奖杯和全收集成就/奖杯，所以只想要看剧情的玩家其实可以直接用最低难度“探索家”通关一遍，并没有什么值得一提的难点。

不过考虑到全收集还是关系到战役部分的里程碑奖励，所以本期攻略当中还是会列出所有收集的所在之地，注意，只有玩家操纵伊登的关卡才会有收集出现（“流放者”这一关除外），扮演其他英雄角色的关卡是不会有收集出现的。

清道夫

●收集品1：在开始操纵伊登的无人机后，立刻向着右后方看，就可以看到墙角处的一个能调查的小箱子，那就是收集品，之后玩家碰到的收集品都会是有着这种外形的箱子。



●收集品2：操纵无人机经过第二个通风管道，来到一个有大量反抗军在巡逻的区域后，来到场景中央多层平台的最下方，沿着通道走，很快就会在通道的右边看到一个放在叠起的物资箱子上的收集品。



●收集品3：改为操纵伊登后，一路潜行，在拿到手枪并打开一扇通往大房间的门后，走进里面并且立刻左转，并且在走道的尽头再左转，就可以看到一条通往来时方向的走廊，那里面放着一个收集品。

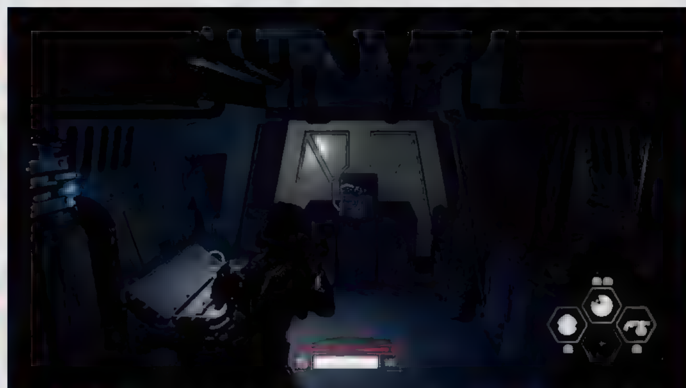


恩多战役

●收集品 4：在任务开始的地点，往右边看就可以看到一台已经倒下的 AT-AT，在其胯下就有一个收集品，记得要在消灭这附近的敌人之前拿下收集品，不然会立刻进入剧情，收集品所在的区域会变成非任务区，玩家也就失去了拿收集的机会。另外这个区域左边碉堡处的三个士兵会在玩家靠近时有一个短暂的时间处于距离较近的状态，及时派出无人机发动电击可以完成成就 / 奖杯“黑暗势力”，鉴于这里是关卡开端，失败了也没关系，立刻重新开始任务就可以重试。



●收集品 5：完成第一个区域的战斗并观看剧情，之后沿路走，会发现一台已经损坏的 AT-ST，在其前方不远处有一个碉堡，让无人机黑掉碉堡大门，在里面最靠墙的地方就放着一个收集品。同时记得在这里拿走重型武器连射炮，可以在之后的战斗当中趁着敌人阵型密集时直接把榴弹射过去，只要同时炸死 5 个敌人就可以拿下“平衡点”成就 / 奖杯。



●收集品 6：在和帝国士兵一起打败反抗军的区域，注意场景中央坠毁的飞船，其顶部机翼右侧（以机头方向为准）正对着的方向有一条小路，尽头有一个碉堡，黑掉大门后可以发现里面的收集品。



●收集品 7：攻下飞机平台的底部后，不要急着往上走，来到平台的背面（以来时方向看到的角度为正面）可以找到一个在二楼平台下方的收集品。



●收集品 8：最后在玩家需要夺下的钛战机正面，有一台已经被击毁的 X 翼战机，其左后方有本关最后一个收集品。



勇者无惧号

●收集品 9：在完成一开始的宇宙战斗并登陆敌船后，向着敌人逃跑的方向走，但是在来到将要离开飞机停放坪的大门处时直接 180°往后转，就会看到位于场景二层的收集品，玩家可以直接走过去放出无人机去调查收集品，无需前往二楼。

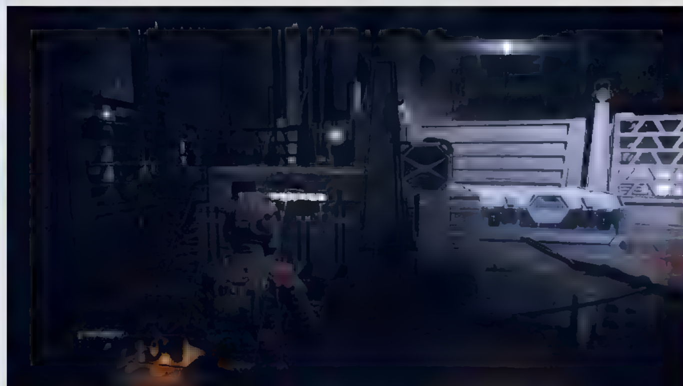


●收集品 10：进入到飞船的舰桥后，系统会提示玩家骇入场景右边的主机，但玩家需要先去这个主机所在平台的下方，在内部通道的墙边就放着一个收集品。



风暴

●收集品 11：在一开始的行走阶段，进入到档案馆所在的区域后，立刻往右边走，会看到一条通道，沿着这里走到前方并左拐，会看到地上有一堆枫叶，走到枫叶旁后往左看，会看到围栏里有能够走进去的入口，往里面走并且立刻转向左斜前方再走几步，就会看到一个大箱子顶部放着的收集品。



●收集品 12：完成档案馆的剧情并且在潜行过两个有士兵的区域后，玩家会来到一个中央有着大马路的区域，从来时方向往马路的左边区域走，会在一堆箱子上面找到一个收集品，但因为这里需要战斗后才能够从容调查收集品，建议先保持潜行，在马路对面的一颗大树下面有着一个斥候士兵在巡逻，潜行到其背后将其打倒就可以解开“诡计大师”成就／奖杯，之后就可以从容消灭敌兵并拿收集了。



●收集品 13：和上一个收集品在同一个区域，当玩家按照指示走过马路，来到一扇大门处时，别急着进门，而是看向大门的右边并走到场景的边缘栏杆处，就会看到下方一个圆拱柱形的建筑前方放着收集品。



●收集品 14：来到一个有 AT-AT 走过的区域后，记住其左方的多层平台，在最顶部的平台上放着一个收集品，鉴于很难直接潜行上去，建议还是在这里直接杀上去。



遮蔽的天空下

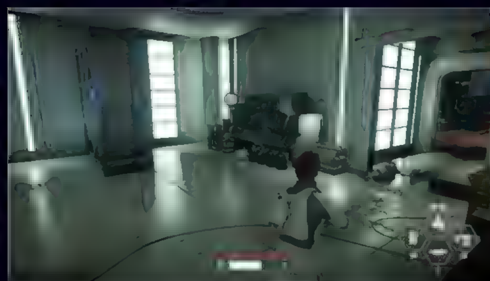
●收集品 15：X 翼在停机坪停下后，不要下楼梯直接走到停机坪平台的前方尽头，会看到左边有一个收集品。



●收集品 16：渗透进海斯克的办公室并看到他逃走后杀回一楼，然后需要从正面的大门来到户外区域，这时候走到楼梯下的左前方，就会看到放在两个大箱子上的收集品。



●收集品 17：和上一个收集品在同一个区域，拿到收集品后往前走几步，从右边的楼梯进入下方的区域，然后朝着左前方的大门走，会进入一个仓库的内部，进入内部后立刻往右看，就可以看到这个收集品。



●收集品 18：还是和上一个收集品在同一个区域，拿到上一个收集品后，走到仓库中央，会看到一个正对着目的地的大门，从这里出去，但是立刻左转，会看到一个钛战机的停放坪，这里最右边的登机架延伸平台上就放着一个收集品。



贾库星之战

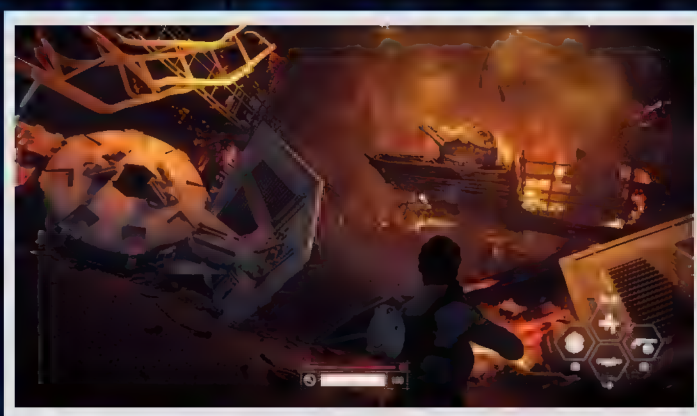
●收集品 19：在本关开场的战斗中，记得先集中精力打下 8 台敌方战机，解锁成就 / 奖杯“X 翼 vs. 钛战机”，之后再去专心找收集。本关第一个收集品位于一开始玩家右方的任务地点处，搞定天上的敌方战机并降落后，向着 X 翼战机的左前方走，可以在一个上面停着秃鹫的小型运输仓里找到收集品。



●收集品 20：第二个收集品在第二个任务地点处，下机之后向着场景的右前方走，走上一个斜坡后应该可以看到不远处有一个废弃的大型管道，中央破了一个口，从这个破口走进去，应该可以看到管道的尽头处有一个收集。



●收集品 21：和上一个收集品在同一个区域，当玩家最后需要走进歼星舰内部给钛战机放上炸弹时，往第二台钛战机的后方再稍微走一点，就可以看到上方平台下面挂着一个收集箱子，远远地对其调查就可以让无人机飞过去收集到。



直到灰飞烟灭

●收集品 22：坠落在歼星舰的外部后，沿着场景最右边一路推进，很快就会看到一艘坠毁在歼星舰表面的飞艇，其引擎右边放着一个收集。



●收集品 23：从舰体外破口处沿着燃烧的管道铺成的斜坡走入歼星舰内部后，注意右边一个损坏的控制台，其最左边放着游戏中最后一个收集。



士兵 / 英雄 星际战机使用心得

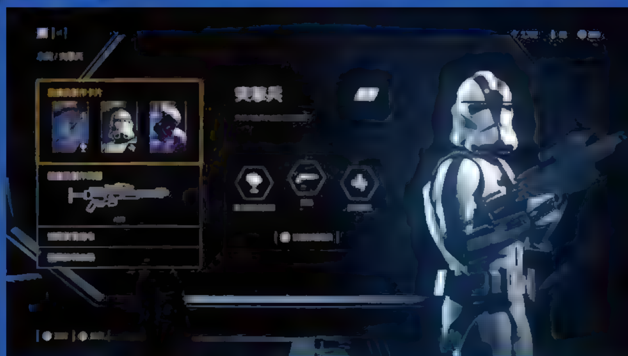
本作按照军种分类，有 12 个军种和 32 个英雄及英雄星际战机，而军种当中除了四个基础士兵种类，其他的军种都有数个不同的角色，部分在性能上有着一定的分别。下文将会按每个兵种来说一下其使用心得。



基础士兵

基础士兵有四种，分别是突击兵、重装兵、军官和特种兵，他们的整体战斗力自然是比不上特殊兵种和英雄的，但是因为本作当中的英雄和特殊单位都要玩家在战斗中获取了一定的积分之后，才可以消耗积分来在战斗中获得扮演他们的权限，所以刚开始战斗的时候，玩家还是必须要在四个基础士兵种类中选一个，因此下文会说一下四个兵种的用法。

突击兵



特性简介：刚健朴实型的士兵单位，使用体验也是最接近FPS感觉的，默认技能里兼顾了近距离室内战斗（前锋）、索敌（扫描镖弹）和大范围杀伤（热能炸弹），就算没有星际卡强化和更改技能也可以用得很愉快。

使用心得：综合来说，突击兵是个偏向前锋的职业，默认枪械DC-15A比较适合中距离作战，远距离对射时威力和射程上不太占优，所以前期使用这个兵种时，最好还是以近距离作战为主，并且采用第三人称视角，保证自己的视野开阔度。本作当中有不少狭窄的室内空间，甚至还有玩家靠近之后才会打开的感应门，所以在使用热能炸弹和扫描镖弹时最好都要注意使用的时机，尤其是热能炸弹，因为本作当中没有手持手雷等其快要爆炸时再投出的设定，一旦投掷时机不对，热能炸弹很容易会从感应门上弹回玩家的一边，白白浪费技能。

另外要记得，前锋技能的霰弹枪几乎只有在贴脸射的时候才会发挥最大的威力，哪怕隔着三四个身位伤害就衰减得很厉害，所以开启了这个技能之后就不要缩，一定要找好切入点，直接冲进敌人身旁看准对方身体就轰，而且要记得这武器的射击频率很差劲，所以一定要把握好射击机会，不然有时候你根本就没有机会打出第二枪，因为对方已经反应过来把你扫死了。

推荐配置

1. 精准射手，武器为A280，配搭“神射手”和“专家武器处置”，第三个星际卡可以按照玩家自己的习惯来选择，推荐“赏金猎人”（快速得分出英雄）、“保镖”（避免被对方用爆炸物回击）和“进化版扫描镖枪”（大范围索敌并将其爆头）。

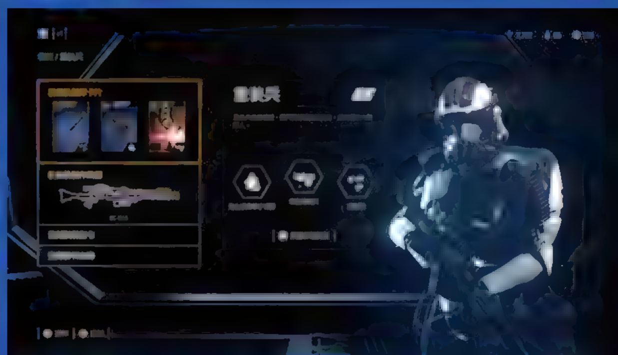
2. 冲锋流，武器为CR-2，配搭“突击兵训练”、“格斗家”和“生存专家”，完全以战养战，迅速从侧面冲到敌人附近扫射对方，但是因为贴身战斗风险颇大，需要注意自己的生命值残余量和武器的过热情况，最好多习惯一下武器本身的快速冷却按键时机，经常保持弹药充足才会有生存的资本。

3. 喷子流，武器无特定要求，推荐用CR-2，配搭“补充能量前锋”或“连续击杀前锋”，以进入前锋状态后的喷子为主要攻击手段，其他星际卡建议配搭“面面俱到”和“突击兵训练”，保证前锋技能可以快速冷却以及角色生存，当然也可以把“突击兵训练”换成“更加强悍”，用间歇性的爆发来取代持续击杀。

4. 快速狙击，武器为EL-16HFE，配搭“神射手”和“专家武器处置”，强化狙击时的枪械表现。第三个星际卡可以按照战术随意分配，例如装上“酸性物质发射器”用比热能炸弹更远的射程把远处敌人逼出掩体，或是装备上“闪光手枪”，必要时开启这个特殊武器对付贴近玩家的敌人。

5. 掷弹手，武器建议选射程中等的CR-2，配搭“进化版热能炸弹”和“面面俱到”，以恰到好处的手雷投掷为主要杀伤手段，在狭窄场景攻坚时效果不错。第三个星际卡既可以装上“保镖”来在双方手雷乱飞时最大程度保护自己，也可以装上“进化版扫描镖枪”，好定位好敌人的动态，寻找最合适的机会丢雷。

重装兵



特性简介：以重火力输出为特征的职业，本身常规状态下其实只是中距离火力较强的一般士兵，不过在开启了中央技能哨兵后会进入生命值强化并且火力大幅度提升的真·重装兵形态，代价是移动速度严重减缓，所以是一个非常考验玩家掌握爆发时机能力的兵种。

使用心得：虽然听名字让人觉得很笨重，但其实常规状态下的重装兵移动速度上并没有短板，默认武器DC-15不算是特别好用，但是在中近距离时它的高射速和高热量槽上限给予了玩家很高的容错率，对着敌人扫一梭子只要别被网速压制得太厉害，一般都可以重创对方。

同时重装兵的默认技能都非常好用，冲击手榴弹是接触式爆炸的手雷，可以直接对着敌人身上扔，杀伤效果优秀，战斗护盾虽然只能阻挡正前方的攻击，但是配合着大幅度提升杀伤力的哨兵技能轮流使用，在和大波敌人打攻坚战的时候会有奇效。

总体而言，重装兵其实并不适合单打独斗，毕竟这个兵种的很多能力都是进行正面对抗的，这时候重装兵火力最为引人注目，如果没有队友护住两侧，很容易就会被敌人侧面偷袭，所以最好是跟着大集团打攻坚，单独行动时的重装兵其实并不特别占优势。

推荐配置

1. 火力压制，武器为DC-15LE，加上减少后座力和爆裂子弹配件，配搭“专家武器处置”和“进化版战斗护盾”，完全以高射速而且弹药能够产生小范围爆炸的枪械对抗敌人，第三个星际卡选择上，对自己枪法有信心的玩家可以选择“神射手”，想要找准机会爆发的可以选择“超级强化哨兵”，喜欢不停转移阵地倾泻火力的则可以选择“机动性哨兵”。

2. 中流砥柱，武器可以在DC-15LE和FWMB-10K中选一个，配搭“进化版战斗护盾”、“保镖”和“生存专家”，完全以在第一线吸引敌人火力为重心，遭遇敌人后先扫射一波，然后开护盾撑到生命值开始恢复，等护盾被打破后再开哨兵继续和敌人硬怼，争取在被打下之前吸引住足够多的火力。如果把“生存专家”换成“防守方”，“进化版战斗护盾”换成“赏金猎人”，则可以变成较为灵活的卖血流重装兵，在保证自身生存的情况下快速赚取分数来开启强力角色的使用权限。

特别策划 | 多占强作 | 跨界特攻 | 成就奖杯堂 | DLC补完计划 | 蒸汽世代

3. 载具杀手，武器为 FWMB-10K，加上自动冷却和离子弹配件，配搭“离子鱼雷”和“离子炮塔”，专门用于攻击载具，但要记得小心躲避敌人的士兵。第三个星际卡玩家可以按照自身的风格来决定，怕被大型载具报复的可以换上“保镖”来保命，火力全开型的可以换上“爆裂物哨兵”增强对载具的持续火力输出，依赖技能轰炸的玩家则可以换上“面面俱到”来加快技能冷却时间。

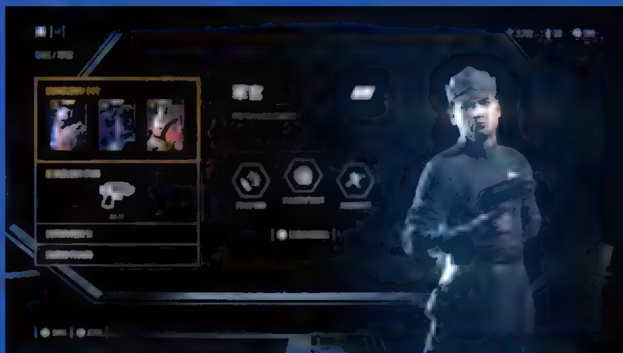
4. 轰炸手，武器为 TL-50，加上进化版冷却和次要火力两个配件，配搭“进化版冲击手榴弹”、“爆裂物哨兵”和“连射炮”，涵盖了远中近的爆炸物攻击需求，三个技能都在冷却时还能够用 TL-50 的次要火力打抛物线继续炸。这个风格的重装兵好处是整体非常安逸，留在中远距离对准敌人的所在之地轰炸就好，并不太需要短兵相接和对方拼枪法以及反应，适合手残但是不脑残的玩家，因为轰炸还是需要一定的预判能力的。对自己判断能力有信心的玩家甚至可以把“进化版冲击手榴弹”换成“引爆炸弹”，特定场合下威力更为惊人。

玩家大可以在和敌人短兵相接并陷入不利时翻滚到掩体后立刻开动技能把生命值抬高，然后立刻再投身战斗。

3. 领导驾到，武器随意，但推荐用可以瞎扫一通的 SE-44C，配搭“军官现身”、“保镖”和“进化版战斗指挥”，集强化队友生命恢复和生命值上限以及自保于一身，战斗方式自然是凑在人群堆里，让“军官现身”的效果发挥到最大，意识足够强的军官还可以在大规模攻击来袭之前快速给队友加上“战斗指挥”来抬血，“保镖”则可以保证整个队伍都被炸死的时候军官还有机会活着，然后去找下一群人来继续装大哥。

4. 技术支援，武器随意，但还是推荐可以瞎扫一通的 SE-44C，配搭“炸弹拆除器”、“面面俱到”和“小队护盾”，专门用于解决敌人用手雷堵路口的问题，碰到这种情况先用“炸弹拆除器”禁掉敌人扔过来的炸弹，然后立刻冲到路口放下“小队护盾”挡住敌人的火力，之后等着队友跟上时对他们加个“战斗指挥”来保证他们存活即可。

军官



特性简介：看主武器类型其实就可以很大程度上说明军官的定位，那就是在后方陪同大队伍推进，并在必要时提供补充火力。但其实如果玩家的技术过关，用军官的手枪也可以造成不错的杀伤，这时候就可以考虑走侧翼袭击路线，依仗着武器灵活度和在骚扰敌人上效果一流的闪光手榴弹以及守路口一流的爆能炮塔，可以给敌人的后方造成不小的压力。

使用心得：其实在中近距离时，军官的整体火力并不差，毕竟默认的 DC-17 手枪伤害并不低，而且灵巧轻便，瞄准敌人头部射击时的效率和命中率都相当不错。

但是因为初始技能的限制和闪光手榴弹的超长爆炸延迟，使用军官的玩家除非反射弧速度过人，枪枪爆头各种卡着第一帧快速冷却武器，不然不推荐冲得太前，毕竟在武器进入冷却阶段又转角遇到敌人的时候，军官基本上毫无抵抗能力。加上中央技能“战斗指挥”生效范围是面前的扇形区域，留在队伍中后方，遇到敌人重火力的时候立刻开这个技能给队友加 BUFF，然后在关键位置放下“爆能枪炮塔”封路，遇到难啃的关口位置就冒险一下对里面扔个闪光雷给队友创造冲锋陷阵的条件就好，军官就该有个当领导的样子，送死这种事情肯定交给其他大头兵来去办嘛！

推荐配置

1. 枪王，武器为 S-5，配搭“神射手”、“专家武器处置”和“爆破指挥”，如果你厌倦了在背后指挥一群人去挨枪子，又打算展现一下自己过人的枪法，这个组合就是最好的，S-5 有超高的威力，射程虽然只是中等，但是配件中有双缩放瞄准镜来提高命中率，加上三个星际卡都可以在各种方面强化武器本身的持续输出能力，对于枪法高超的玩家来说是个不错的选择。这个配置在把 S-5 的配件换成离子弹之后可以变成专门克制载具和炮塔的配置。

2. 身先士卒，武器为布勒格 1120，加上进化版连射配件，配搭“专家武器处置”、“生存专家”和“进化版战斗指挥”，这个反传统的配置让军官拥有了灵活快速的近距离爆发力，布勒格 1120 加上配件后可以在一瞬间射出 4 发子弹，近距离如果全部打头是能够秒人的，更极端的玩家可以加上爆裂子弹配件，增强一点范围杀伤力。技能方面，“进化版战斗指挥”的价值不是在于提升队友的生命值，而是技能本身变成对玩家自己也有效，加上可以在翻滚当中发动，

特种兵



特性简介：虽然名叫特种兵，但实际上这个职业的整体方向更像是侦察兵，兼具了中远距离制敌、侦查并锁定敌人和群体控制敌人的能力，而渗透战技能则给予了这个职业一定的中近距离战斗能力，但总体而言还是觉得远远地战斗比较符合职业设定。

使用心得：走远距离作战路线的特种兵在本作当中不算特别吃香，主要问题在于有不少场景属于狭窄的室内环境，不利于其武器发挥，而大量的玩家单位在走道上堆积也为狙击制造了不少干扰，更别提其默认武器的 38X 的总体杀伤力有点对不起狙击枪的定位，又容易过热，使得这个职业对于新手来说并不友好。建议初期接触的玩家走中距离走位狙击路线，打一枪换一个位置，必要时换上进化版热能双筒望远镜标记一下敌方的狙击手和重装兵让队友重点打击就好。

推荐配置

1. 狙击手，武器为 IQA-11 或 NT-242，配搭“匿踪”、“神射手”和“专家武器处置”，完全以狙击为核心的配搭，注意对自己枪法有信心的玩家最好选加上了闪电速度和进化版冷却配件的 IQA-11，因为射击频率会更高，这样杀敌效率会更好，对自己枪法不那么自信的玩家可以用威力更大的 NT-242，打目标更大的敌人身体，并且把枪法高才能发挥作用的“神射手”换成保命向的“个人护盾”，虽然开启时玩家射击就会让护盾失效，但玩家可以在护盾生效期间慢慢瞄准敌人，比裸瞄更为安全。

2. 冲锋狙，武器为 A280-CFE，配搭“神射手”和“专家武器处置”，第三个星际卡可以按照玩家自己的习惯选择，怕被手雷轰炸的可以选“保镖”，习惯对枪的可以选“生存专家”缩短等待生命值回复的时间，意识比较好的玩家可以选“进化版电击手榴弹”定住复数敌人然后快速一一狙杀。这个配置适合中距离作战，拉太远武器射程跟不上，太近反而发挥不出武器的优势，对于玩家把握战线推进情况的能力有一定的要求。

3. 潜龙谍影，武器为 A280-CFE，配搭“匿踪”、“连续击杀渗透战”和“陷阱地雷”，这个配置比较符合特种兵的名字，走的是敌后战斗路线，偏重靠着“匿踪”和“渗透战”的特点绕到敌人的侧翼甚至是后方，标记敌人的同时进行敌后打击和干扰，“陷阱地雷”则可以用于封锁敌人后方的路线，阴死一些复活后兴冲冲地跑向战场前线的敌人。总体而言这个配置使用难度较高，只推荐老手使用。

4. 骚扰天王，武器随意，推荐为

A280-CFE，配搭“毒刺手枪”、“干扰渗透战”和“进化版热能双筒望远镜”，常规状态下尽量使用“毒刺手枪”，不求直接杀敌，只求击中对方让其中毒，以达到消耗敌人的目的，“干扰渗透战”用于在中距离对抗对方开了“渗透战”的特种兵，“进化版热能双筒望远镜”则是用于标记敌人的高价值目标。整个配置都是以骚扰敌人让其无法顺畅实施作战目的为目标，玩家需要注意的是千万不能落单，因为毒刺手枪的直接攻击威力非常差劲，一看到情况不妙最好立刻换回常规武器或是发动渗透战来换一把武器和敌人对战，不要用这把武器和对方死磕。

●执法者

这个兵种里面根据地图和阵营的不同，会有四种士兵出现，基本风格是一致的，就是大威力武器配搭过载这个爆发性技能＋大威力／大范围的爆炸物技能＋高生命配搭上“巩固”技能，某种意义上可以说是真正的“重装兵”。

但是武器的差异让这四个兵种的实际战斗力上有着一定的差别，下面将会一一说一下使用心得。

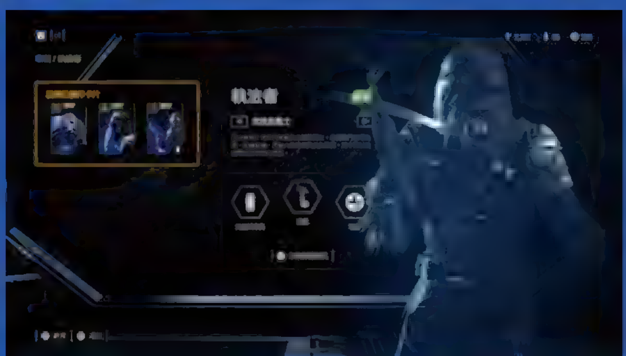
火焰兵



使用心得：使用场合限制最大的一种执法者，他的火焰喷射器射程有限，而且喷射的火焰本身对于敌人的操作没有太大影响，导致敌人可以迎着火焰来还击，哪怕执法者兵种比较能抗，也没法在这种近身承受敌人火力的情况下坚持太久。所以这个职业需要绕到敌人的背后，然后立刻开启“巩固”技能并投掷“热能聚爆器”，再一顿猛喷，以期快速消灭敌人，但如果发现情况不妙，最好立刻翻滚后退脱离战场，毕竟当敌人要转身来对付你的时候，就等于把后背露给了你的队友。

另外在特定的场合需要用重火力封路时，火焰兵可以考虑在一个合适的角度开启“过载”，用持续的喷火来封住道路，不求杀敌，只求逼退敌方，但这种情况下最好也要记得选择一个好的站位，不要让敌人的手雷轻易炸到，再加上“巩固”护体，可以在一段时间之内比较安逸地堵住路口——前提是不要突然冲出一个绝地武士。

武技族战士



使用心得：这是性能比较优秀的一种执法者，武器是弩枪，效果类似于低配版的丘巴卡弩枪，没有了蓄能的设定，瞄准状态中变成竖状的射击方式很好地兼顾了爆头和击打敌人的身体，而且开启过载之后的射击方式和丘巴卡开启狂怒弩枪后的效果非常类似，变成无需蓄力的5道激光齐射，无论是范围打击还是集中射击的威力都令人满意。要说缺点就是这个攻击的远程命中率一般，毕竟弩枪是没有开镜的，一旦距离远了横射会让子弹的落点变得过于分散，而竖向设计的也会让上方和下方的子弹轨道变得太偏，不一定能打中敌人，所以建议远程集中打击体积大的目标，例如AT-ST这类载具，会有奇效。

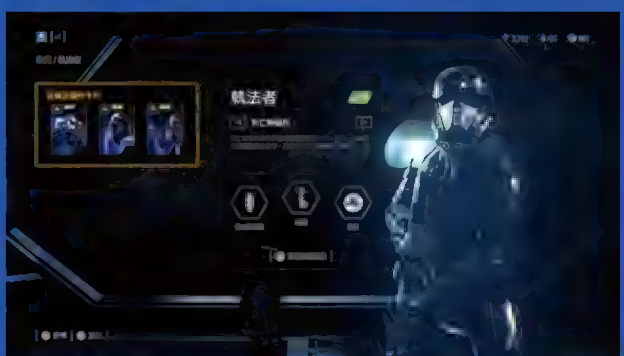
B2 超级战斗机器人



使用心得：表现不太突出的执法者，爆能双枪威力中规中矩，持续爆发力和稳定度还不错，但却没有太让人眼前一亮的地方，过载后的射击效果也没什么变化，反倒是腕式火箭的使用灵活度上比其他角色的爆炸物要更高，触发之后玩家需要自己选定目标然后用射击键打出去，可以更好地把握攻击落点，不过缺点是触发期间不能进行翻滚，影响角色的机动能力。

另外这个角色的翻滚算是个缺点，不是一般角色的整个身体往一边滚，而是快速跨步，身位没怎么变化，安全度比其他翻滚要差一点，所以最好不要迎着敌人火力更密集的方向翻滚，很容易不小心把自己当人头送了。

死亡特种兵



使用心得：武器DLT-19整体而言和爆能双枪类似，而且同样是在过载情况下没什么性能变化，令人搞不懂的是，他的“声波聚爆器”技能竟然是执法者里惟一的干扰型爆炸物，没有什么杀伤力，纯粹只是用来扰乱敌人的感官，虽然在对战当中用得好也会有奇效，但大部分情况下，其实还不如纯粹的杀伤性爆炸物来得有用，建议在有这种执法者出场的地图当中只在室内攻坚战当中使用，室外的话最好是作为防守方时才用于固守要点。

特别策划
要占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

●制空者

和类型有点多样化的执法者比起来，制空者这个兵种就显得很雷同，技能根本没有分别，六种士兵的差异基本就是在武器上，而且武器本身的差别并不能改变这个兵种的基本作战逻辑——占高点，居高临下对敌人使用技能轰击，再靠着技能在一些敌人根本无法正常到达的地点上不断进行射击骚扰，让敌人永无宁日。

但是想要熟练做到这一点，需要很大量的练习，这个特殊职业不像是波巴费特那样有持续的飞行能力，可以让角色高高飞起的“喷射背包强化”技能有比较长的冷却时间，而“喷射背包冲刺”只能够让角色平移，偏偏两者在飞行时为了让整体感觉符合原作中的喷射背包观感，把操纵感搞得非常差，想要把握好这两个技能的飞行轨迹和落点，得花上玩家一点功夫，所以建议没有在游乐场里练熟手之前，最好别在联机对战里用来坑队友。



●装甲/火炮/飞行器

这三个军种都是在银河入侵战的特定地图里才用得上，所以很难用来横向比较。而且这些单位各自往往在战斗当中都有对应的任务，玩家如果执行得好，自然可以给战斗带来不少便利，而如果觉得自己驾驭不来这些单位，其实专注于地面战也是没问题的，道理类似于在同样是 DICE 开发的“《BF》系列”里不懂行就不要强行开飞机坦克一样。下面将介绍一下每一个类型的使用心得。

AT-ST



使用心得：刚健朴实型的装甲单位，在帝国一方作为进攻者的场合经常登场，优点也很明显，既有“反载具飞弹”这种载具内战当中的利器，也有“手榴弹发射器”可以对付密集的小型敌人，反而是看起来比较有用的“动作扫描”其实适用场合并不那么多，因为实际上其生效范围并不大，需要 AT-ST 冲得比较前才能生效，但这容易让敌人对站立点高的 AT-ST 进行集火，一般激光枪倒是没什么，被有专门对付载具的武器的单位盯上就容易被打爆。

另外 AT-ST 的驾驶视点比较高，这让玩家在驾驶这台载具对付小型敌人时会遇到一些麻烦，不容易精确命中对方——尤其是快速移动的目标，所以其实有的时候不一定非得停下来仔细瞄准敌人，毕竟这一来 AT-ST 也就成了靶子，只要保持移动和火力压制，让想要攻击自己的对手把注意力放在瞄准上，就能够给予队友压上去消灭敌人的机会，这才是 AT-ST 在常规作战里的首要任务。

AAT



使用心得：并不常见的重火力载具单位，常规射击就有着一定的范围伤害，经常能够隔着障碍物炸死敌人，而技能里的连结发射其实适用于快速轰掉敌人的火炮单位——例如 LAAT 炮艇，给地面单位制造一个比较安全的推进环境，而“围攻模式”适合帮助我方单位打下一些内部火力很猛的点，或是干脆就用武器轰炸来封锁敌人需要获取物品的地点，这样子可以变相保护我方的大型推进单位。

至于“高度爆炸性炮弹”，主要是用于对付正前方大量涌来的敌人，但遇到这种情况的机会太少了，而且射击角度是载具的正面，偏偏发射口位于车子的下方，不容易观察，比较考验玩家使用的时机。

AT-RT



使用心得：反抗军一方经常使用的装甲单位，看似和 AT-ST 有点类似，但实际上是个微缩版，有着能够穿越窄狭地形的优势，但是本身的抗打击能力、技能整体强度和火力都比不上 AT-ST，是只能打游击战的载具类型。

技能方面其实“离子弹”算得上多用途技能，并不需要限定于用来对付载具，因为 AT-RT 的武器非常容易过热，所以在武器刚刚过热但是没有打死敌人或是有新敌人出现时，紧急开启离子炮来获得暂时的火力输出也是非常能救急的。其他两个技能方面，“动作扫描”的缺点和 AT-ST 的同名技能类似，需要载具冲得比较前才能发挥作用，不过 AT-RT 比较小，倒是不容易被集火，可以考虑多用用，“维修”则最好在察觉到载具有被集中攻击的倾向时立刻使用，这台载具的生命值并不允许玩家在其生命值降到低点时再从容使用，不早点用就干脆没机会用了。

LAAT 炮艇 /U 翼战机炮艇

使用心得：两个炮艇都是固定要用第一人称视角来操作，因为玩家并不需要操心机体移动，它们会按照固定轨道巡航，所以玩家只需要管理好火炮射击和技能发动时机就好。

但这两种炮艇整体而言对战场的帮助可能没有玩家想象中大，主要原因就是飞行方向和路线不由玩家控制，所以瞄准时的精度很成问题，也很难对某个敌人进行集中打击，一般只能够是东一枪西一炮地轰，倒是能够给敌人制造点麻烦，但应该只有特别擅长运动射击的高手可以用其迅速杀敌，一般玩家上去过过瘾练练手就好，就别强求杀敌制胜了。



AT-AT



使用心得：玩家负责操纵 AT-AT 的头部，但是能够转动的角度会有限制，而且本身也会按照固定的步调移动，加上视角被拉得很高，想要精确地瞄准地面的敌兵单位杀敌并不容易。因此操纵 AT-AT 头部的玩家其实首要任务是击杀那些使用电磁炮的敌人，他们如果成功发动攻击，就可以在一定时间内削弱 AT-AT 的防御，让其可以被普通武器所伤。所以玩家最好平常不要滥用“重型雷射炮”和“轨道攻击”两个技能，留在有明显的威胁出现时使用即可，只要在操纵期间能够顺利保护 AT-AT 前进，就算是胜利完成了驾驶其头部的任务。

MTT



使用心得：整体使用体验和 AT-AT 类似，不过 MTT 只有单独一台，而且推进路线更为直接，一般来说很少有敌人蠢得会正面对着 MTT 发动攻击，所以驾驶 MTT 的玩家可能没有太多直接出手杀敌的机会。

不过 MTT 因为在技能配置上比 AT-AT 更为偏辅助向，所以对于玩家使用技能的时机有一定的要求，首先最重要的是掌握好“动作扫描”的运用方式，一般只有在敌人已经拿到了电磁炮，而我方又尚未逮住这名敌人时使用，以确保其所在的位置能够被我方士兵更为方便地察觉。

相比起来“更新”技能的使用时机则没那么讲究，玩家甚至可以考虑看到这个技能冷却了就用，反正玩家不可能全局掌握所有人的技能冷却时间，那就尽量保持增益效果覆盖时间最大化就好。

T-47 空中飞行器



使用心得：可以说是最重要的飞行器之一，毕竟其担负着在攻坚战中用经典的方式绊倒 AT-AT 的任务，但是机体本身相对弱小，而且也有一定的操作难度，因此不建议玩家贸然尝试。如果玩家必须要用，那就请记得这个飞行器的惟一目的就是对付 AT-AT，不要沉浸在和其他战机对抗或是击打地面目标上，免得错过绊倒 AT-AT 的机会。

LIUV/X-34 地面飞行器 / 遭窃的 LIUV/ 飞行摩托车



使用心得：这四个飞行器的技能配置是一样的，而除了飞行摩托车，其他三个的驾驶体验也没什么分别，都是有会快速过热的激光炮，而且载具本身也没什么防御能力，抗打击能力低得可怕，而且四台载具都没有真正意义上保护驾驶者的功能，敌人是可以直接攻击在上面操纵载具的玩家的。

所以综合来说，这四个飞行器完全是高手向的，玩家只能在特定的位置靠着机动性的来去斜向袭击敌人，或是靠着载具本身直接撞过去碾死敌人，总体而言是一种驾驶风险很高的载具，低达 200 积分的使用权价格也一定程度上说明了这个问题，玩家开着这台飞行器的时候随便杀一两个敌人就可以回本了，所以要是不介意自己的被击杀数太高，就尽情使用吧。

滑雪飞行器 V-4X-D



使用心得：一台出场机会很少，而且极其考验反射弧的载具，因为其登场的地方可谓是水深火热，天上有帝国的钛战机在对自己虎视眈眈，地面上有帝国士兵从各种壕沟里冒头打冷枪，还有敌人的 AT-ST 和 AT-AT 火力追击，稍微开得慢一点是死，开快了撞上建筑物也是死，只有那些能够合理掌握行驶速度区间和拐弯角度的反抗军车神才可以驾驭得了，笔者甚至见过有藤原拓海附体的滑雪飞行器驾驶员击落了飞得太低的钛战机，但不建议一般凡人学习。

总体而言，使用这个飞行器的最大核心其实是保持在雪面上来回滑动并略过各种壕沟，争取靠着本身的撞击就杀死敌人，激光炮因为容易过热，最好不要乱射，看准机会再对敌人开枪射击才会可能在高速移动当中击毙敌人。

另外技能方面记得留好“助燃器”，一旦发现自己被战机的鱼雷锁定就赶紧启动技能再用急拐弯来躲避，不然被打中了肯定立刻会被秒杀。

●战机/拦截机/轰炸机

这三个军种都是主要出现在星际战机袭击战当中，同一军种之中的星际战机基础能力是相近的，但是在技能组合上有一定的差异，例如钛 /LN 战机有助燃器这种既可以用来摆脱导弹又可以用来追击敌人的加速技能，但是反抗军一方的 T-65B X 翼战机有宇航机器人维修技能，能够临时修复战机受到的损伤，在战斗续航上要更强一些，所以总体而言各有千秋。因此与其在军种当中横向比较，不如从战机军种上纵向比较更有实际意义。

战机



从性能上来说，战机肯定是三个军种里面最均衡的一个，拥有不错的速度和灵活度，火力较强，还都配备了锁定敌人后可以重创对方的质子鱼雷 / 能量鱼雷，高手低手都能用得来。不过帝国方面的钛战机更适合不太擅长机动躲避的新手，因为“助燃器”技能可以直接甩掉飞弹，而反抗军方面的战机则比较适合老手，因为大多都是“宇航机器人维修”，在狗斗当中有着血量上的优势

拦截机



这是最灵活敏捷的星际战机军种，不同阵营的版本擅长的地方也各有不同，例如 V 翼擅长咬住敌人后用猛烈而密集的火力直接将对方打残，而钛 /IN 拦截机则是以控制和追踪为主，先剥夺敌人的反抗能力后再对其下手，所以前者更为适合对付皮粗肉厚的轰炸机，而后者则在拦截机内战和对付战机方面更有优势。

轰炸机



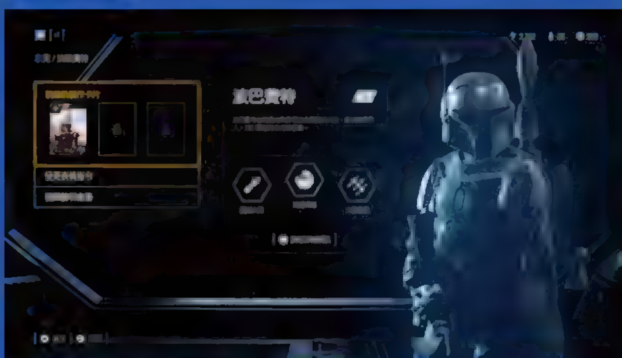
定位是傻大粗的肉盾，抗打击能力强，但是飞行速度上是短板，灵活度上也比较捉急。但这个军种的星际战机其实对于空战的新人来说比较友好，因为速度相对慢则意味着更容易驾驭，而耐打则意味着有更多时间来去思考如何应对敌人的攻击，更何况轰炸机不只是肉厚，火力也是很符合吨位的，双重质子鱼雷是标配，被锁定的鱼雷打中的敌人很可能会被直接击毁。反抗军和帝国的轰炸机各有所长，前者有宇航机器人维修技能，中央技能离子炮塔更是集自动瞄准、减速和封禁技能于一身，单挑时威胁度很高，而后者有电子反制装置来保命，还可以发动多重飞弹锁定，一次可以最多攻击三个敌人，制敌和助攻队友两不误。

●英雄

本作的英雄加上英雄星际战机共有 32 个，其中又分为了需要解锁的英雄 / 星际战机和不需要解锁两种，大家可以在收藏界面当中查看解锁英雄所需要的共和币，总体而言，只有天行者父子比较贵，各需要 15000 共和币，其他英雄相对便宜一些，大部分只需要 5000 共和币就可以搞定，所以如果玩家们联机对战打得勤，还是能很快就解锁其中大部分角色的。

下面将会从优点和缺点两方面分析一下各个英雄和英雄星际战机，以方便大家寻找最适合自己战斗风格的英雄。

波巴费特



优点：能够飞行，可以飞到一般玩家甚至是英雄都难以到达的地点，居高临下对敌人进行攻击，在英雄争霸战模式中这一点尤其占便宜，可以让反抗军一方的绝地武士们干瞪眼。

技能方面也非常占优势，“震撼火箭”可以让被击中的敌人起码在三秒时间内完全瞎狗眼，基本等于无法看到任何东西，“追捕利器”主要是配合“火箭连发”使用，观察到敌人密集的地方立刻就来一波轰炸，可以有效消灭大量敌人。

缺点：无法精确瞄准，居高临下时不容易集中射击敌人，所以在攻击技能冷却时杀伤力会有所下降。另外飞行的手感较难掌握，不熟练运用可能会让自己被卡在一些尴尬的点上，然后被敌人直接集火轰杀。

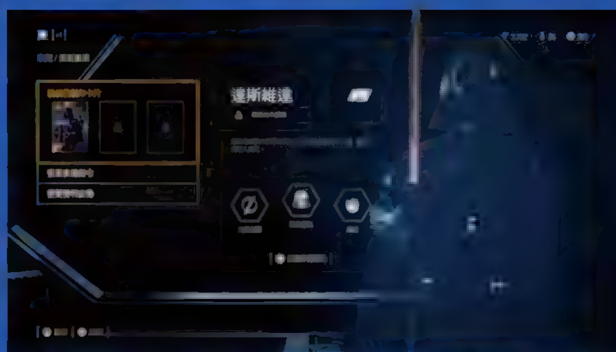
伯斯克



优点：有着方便封路的“毒气手榴弹”和“距离感应地雷”，“狩猎直觉”开启后不但可以穿墙观察敌人，还可以把武器变成榴弹炮，在室内战斗时颇占优势。另外武器本身自带瞄准镜，瞄准并蓄满力后射击的威力极高。跳跃高度达到了绝地／西斯武士级别。

缺点：武器盲射稳定度较差，瞄准射击时后座力大导致连射命中率较低，“距离感应地雷”布置距离极短，需要亲身冲去路口使用，略有风险。“狩猎直觉”状态当中视觉严重反色，难以观察场景当中的障碍，而且榴弹炮打出的榴弹需要接触敌人身体才会爆炸，不然就是哑弹，导致缺乏直接的爆炸封路能力。

达斯维达



优点：拥有能够在中距离击杀敌人的“光剑投掷”，而且是范围攻击判定，“聚集怒气”技能可以让其在一段时间里放开手脚砍击，也可以取消掉长时间防守反弹敌人射击时产生的光剑过热，而且基础生命值较高，生存能力较强。

缺点：移动速度偏慢（相对于其他原力使用者而言），“锁喉”发动时缺乏直接伤害力，需要玩家持续按下斩击键来磨掉敌人的生命值，期间黑武士只能移动而无法发动斩击，显得装逼有余但缺乏实效。“聚集怒气”有发动动作，防御当中发动会让黑武士有短暂时间无法防御，容易在危机关头直接被敌人的重火力打垮。另外，需要花共和币才能解锁使用。

白卜庭皇帝



优点：基础攻击原力闪电能够同时攻击一定范围内的多个敌人，可以有效消灭大批敌人并打破火力封锁。“连锁闪电”威力极高，而且会跳跃到目标附近的敌人身上，用好了也是一电就死一片敌人，而且能够在跳跃当中发动。“黑暗光晕”发动之后对敌人有一定的控制作用，而且可以隔着障碍物对敌人产生效果。

缺点：原力闪电的瞬间杀伤力低，正面碰上单个敌人时不容易杀伤对方，而且和“连锁闪电”一样有着比较短的攻击距离，远了就没法打中敌人。“暗黑电击”有强制的出招动作，而且容易被障碍物阻挡从而无法对敌人产生效果。皇帝没有光剑，无法用防御反弹敌人的远程攻击。另外，需要花共和币才能解锁使用。

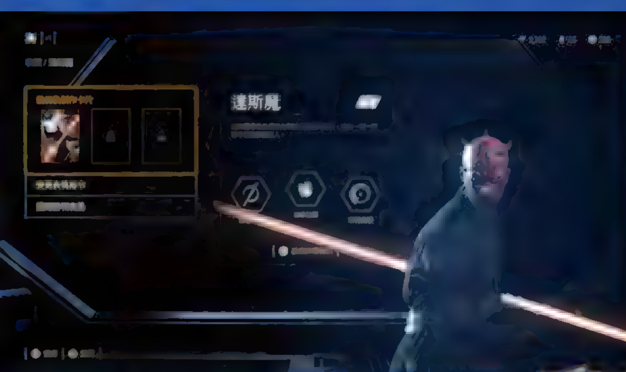
凯罗忍



优点：两个扇形的原力攻击技能各有特色，“拉力”可以直接杀伤敌人，“冻结”可以配合队友一起消灭大批的敌人，或是在攻坚的时候创造出让队友冲锋的机会。另外凯罗忍的常规攻击速度很快，对普通敌人的杀伤力很强。

缺点：中央技能“狂怒”的实用意义较低，玩家自己都可以通过操作做出类似的动作。两个原力技能的冷却时间相对较长。或许是如同电影里的设定一样，凯罗忍的光剑水晶质量有瑕疵，他进入过热状态的速度较快，无论是用防御反弹射击还是连续攻击时都会受到一定的限制。

达斯魔



优点：具有“狂怒投掷”这个中程攻击技能，“锁喉投掷”技能具备扇面的瞬间杀伤力，“旋转攻击”则兼备了移动和攻击两个特点，加上攻击速度高，从侧面切入敌阵可以瞬间大杀四方。

缺点：没有用光剑反射激光的能力，远距离遇到敌人时会处于绝对劣势，需要迂回作战。“狂怒投掷”比起达斯维达的“光剑投掷”整体旋转角度偏纵向，所以明明是双刃光剑，但是攻击范围并不比“光剑投掷”大。“旋转攻击”只能堆叠两次使用次数，而且只能够向前方突进，所以进入敌人的重围后不容易迅速脱出。

伊登瓦西欧



优点：拥有射击距离长而且蓄力后威力极大的“脉冲火炮”，必要时可以客串狙击手来杀伤敌人的高价值目标。“眩晕机器人”能够在生效后对范围内的敌人产生连锁效果，而“机器人护盾”生效时间长，抗打击能力不俗，必要时可以救命。

缺点：枪械本身瞄准时会因为不断发射次要火力而急速增加热量，而不瞄准盲射时对玩家的枪法有一定的要求。“眩晕机器人”发动时间慢，敌人可能已经走出了生效范围，而且和“机器人护盾”相互冲突，启动其中一个技能则另外一个会暂时无法使用。角色本身生命值较低（相对于英雄角色而言），而且缺乏直接伤害技能，说是英雄，玩起来感觉和一般士兵比较类似。另外，需要花共和币才能解锁使用。

法斯玛队长



优点：这位更新后新增的黑暗面英雄告诉了我们其实在《星球大战 原力觉醒》里打酱油的法斯玛队长还是很能打的。她拥有射速超高的主武器，而且冷却速度极快，几乎是松开扳机之后不到一秒就会迅速冷却到底，而且瞄准时自带夜视镜，可以分辨藏身在暗处的敌人。技能方面拥有“第一军团哨兵机器人”这种火力和精度都不错的炮台，还会电击靠近其身边的敌人，而且法斯玛队长的基本生命值和敏捷型的原力使用者角色持平，还能通过“生存者”技能获得额外的生命值。

缺点：腰射状态的射击前期射击精度很差，在持续射击之后才可以变高。“生存者”没有任何范围影响效果，只能对自己生效。据说威力很大的“长棍攻击”虽然有三段，但是范围不够大，动作硬直却大得惊天动地，还不如直接用近战攻击算了。

[illegible]

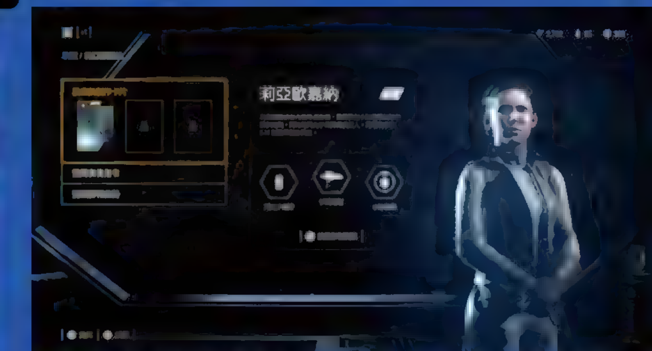
路克天行者



优点：移动速度快，灵活度高，适合绕到敌人侧面然后切入敌阵撕裂对方的阵型。技能组合比起前作更为优化，在合适的场合下使用收益良好。

缺点：完全依赖近战制敌，两个原力技能均为范围攻击，冷却时间长，而且缺乏针对远程攻击的手段，只能用防守被动反弹对方的射击。移动技能“突袭”的杀伤力相对较弱，经常需要玩家突入敌阵之后立刻回头补刀。另外，需要花共和币解锁。

莉亚欧嘉纳



优点：默认武器兼具中距离精准射击和小范围爆炸射击两种攻击方式，而且快速冷却栏超长，导致快速冷却毫无难度，而且可以通过“快速连射”技能更换为突击步枪来增强火力。“闪光手榴弹”比军官的版本要强，是触碰式引爆，可以对准敌人脸上扔。

缺点：武器的特点也是缺点，小范围爆炸射击发动需时较长，常规状态下射击需要一定的枪法支持。“快速连射”为持续时间型技能，火力倾泻到一半突然哑火就很尴尬了。角色本身的生命值相对偏低，另外，需要花共和币才能解锁使用。

韩索罗



优点：武器常规攻击威力较大，准度较高，枪法高明的玩家可以发挥出其百分百的实力。“肩膀冲撞”看似是单体攻击，但其实有小范围的冲击判定，可以撞飞复数目标。

缺点：启动“神射枪”技能时移动速度受影响，而且生效时间较短，较难掌握使用时机。“引爆炸弹”的威力较大，但需手动引爆，较为考验使用者掌握时机的能力。

丘巴卡

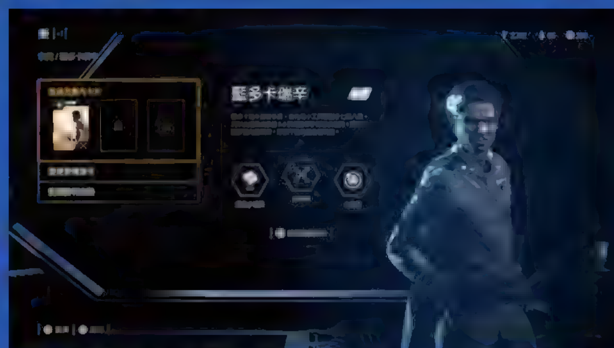
优点：武器蓄力后击中敌人可以让对方陷入倒地状态，“电击手榴弹”在窄空间战斗时有很强的控制力，而“狂怒弩枪”发动后同时具备控制力和爆发力，方便玩家拿到一波连杀。

缺点：常规状态下武器需要蓄力

才能打出较好的伤害，但是腰射模式散射范围过广，瞄准模式在中距离时射击的弹药落点也会严重分散，对于玩家的枪法要求较高。“冲锋猛击”虽然有范围攻击效果，但是需要冲到敌人身边发动，而且有短暂硬直，风险较大。另外，需要花共和币才能解锁使用。



蓝多卡瑞辛



优点：武器瞄准时自带夜视功能，可以观察到暗处的敌人。“烟雾手榴弹”虽然没有直接杀伤能力，但是在特定场合使用具有一定的战略价值。“去能剂”兼具侦察敌人和范围控制效果，用得好对我方的整体队伍表现有很大的帮助。

缺点：武器本身的杀伤力颇为一般，不打头时的杀伤力感人。中央技能“锋利炮”虽然用好了威力十足，但是锁定范围偏短，玩家很难在安全的距离当中发动。角色本身也缺乏能够产生瞬间大威力伤害的技能和武器效果，一旦技能都在冷却整体表现就会不如人意。

芮



优点：生命值比起一般敏捷型原力使用者要高一些，攻击方式也偏向于广角度挥砍，可以攻击到复数敌人。中央技能“透视”则有看穿附近范围内敌人的行踪，还可以提高角色的伤害力，“冲刺袭击”可以对一条直线上的大量敌人造成伤害，“控心术”也是范围控制敌人的神技。

缺点：缺乏直接外放攻击的原力技能，“冲刺袭击”对敌人的站位有一定的要求，而且攻击角度不对往往秒杀不了普通敌人，反而把后背留给了敌人去当枪靶，“控心术”效果虽然好，持续时间却偏短。

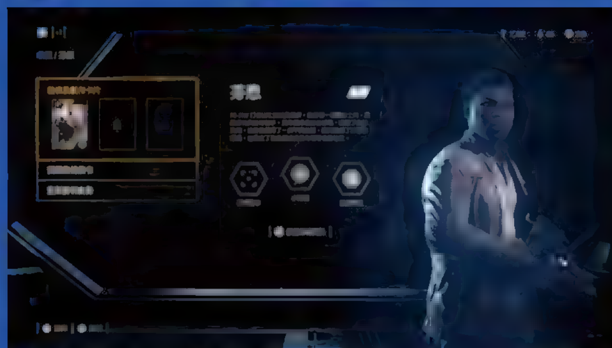
尤达



优点：身形小，攻击判定点较低，其他角色在射击尤达时往往需要特意调整视角才能打到他。拥有治疗自身和附近队友的能力（技能“现身”），而且冲刺攻击技能可以连用三次，角色本身攻击时的动作也非常跳脱，不容易被敌人瞄准。“释放”可以直接伤害面前扇形范围的敌人也是一个优点。

缺点：身形小，攻击动作飘忽而快捷，较难掌握角色的准确位置，给操作带来了不便，而且和路克一样缺乏远程攻击手段。“冲刺攻击”的次数虽然多，但是本身自带的攻击判定不太突出。另外尤达的原力阻挡并不能反弹敌人的子弹，让其在对抗远程攻击时显得比其他绝地武士更被动。

芬恩



优点：这位在《星球大战 原力觉醒》当中登场的新角色有着完全和外表对不上的惊人强度，三个技能各有惊人之处，“百发百中”就是《守望先锋》里士兵 76 的大招，锁定视野范围内的一个敌人，所有射击会自动落在对方身上，等其被击败后就更换锁定下一个，直到技能结束。“小叮当”可以让身周一个圆形范围内的友军获得额外生命值、伤害减免、武器不过热和技能冷却更快的增益，“卧底战队”则可以让范围内的友军不被侦测到，并侦测附近敌人的位置，芬恩还会换上射速更快的 GLIE-44 手枪。噢，忘了提一句，他的武器还是自带高倍率瞄准镜的。

缺点：生命值相对偏低，而且整体战斗力还是更加依赖于有队友陪衬，个体战斗力还是有一定的限制，并且缺乏大范围的伤害技能，跳跃能力也停留在正常人级别，没有到达原力使用者的地步。

3 [illegible]

和英雄比起来，英雄星际战机其实整体的差异并没有那么大，毕竟说到底星际战机之间的战斗并没有那么复杂，所以能给这些特殊单位发挥的空间也不大，下文只会挑几个有特色的船说一下，那些其实就是常规飞船强化版的战机就不再赘述了，毕竟用起来真的和一般的战机没什么分别，无非是更耐打而且技能更强而已。

奴隶一号

优点：拥有专门阴掉后方追击者的“震碎炸弹”，范围非常惊人，有时候干脆会顺便干掉一些并不是追击者的敌机并顺便帮队友解围。“离子炮”则是一个非常适合追击的技能，不但可以增强威力，而且还可以让对

手减速并暂时无法使用技能，所以只要被奴隶一号盯上，就很难翻身了。

缺点：缺乏恢复舰体生命值的技能，加上外形太过特殊，只要稍微懂点儿关于英雄战机知识的玩家都知道要围攻奴隶一号，所以如果玩家自身的技术不过硬，很容易会在大杀四方之前就被集火摁死在刚出场的时候。



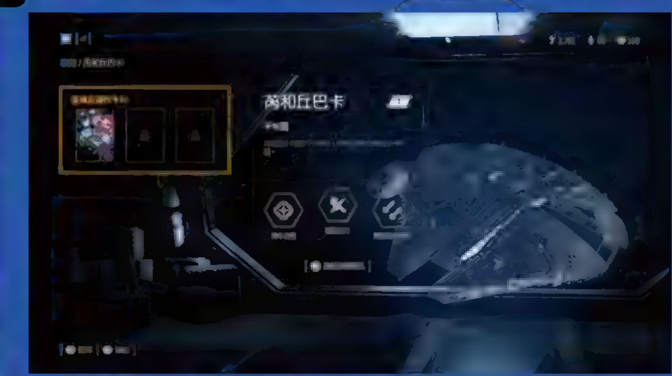
千年鹰（韩索罗与丘巴卡）



优点：走强攻路线的千年鹰，和另外一台需要共和币解锁的千年鹰比起来，这一台的整体火力更强，拥有“助燃器”，可以迅速甩掉追击的飞弹，而“特殊改造”则给予了这艘船更好的爆发力，让其在执行轰炸机的主要任务时更为得心应手。

缺点：除了缺乏恢复船体自身生命值的保命技能，飞行速度相对偏慢，船体较大，不但引人注目，受攻击面积也大于一般飞船是一个明显的缺点。

千年鹰（茜与丘巴卡）



优点：带自动追踪加削弱敌人的技能，而且有集造成伤害和控制于一体的“双重震撼飞弹”，本身抗打击能力高，更是能够通过技能“辅助能力”回复生命值并进入短暂无敌状态。

缺点：飞行速度相对偏慢，船体较大，不但引人注目，受攻击面积也大于一般飞船，而且飞船本身缺乏爆发性的攻击技能。另外，需要花共和币才能解锁。

T-70 X翼（波戴姆伦）



优点：有BB-8维修来提高续航，也有双重质子鱼雷技能来保证杀伤力，中央技能“黑色领队”非常强大，不但可以标识技能范围内的敌人并展示给友军，还可以令被技能影响的敌人受到的伤害提高。而且这台机体有隐藏技能，能够通过按下△键/Y键来进行加速，非常有优势。

缺点：缺少绝地/西斯武士驾驶员独有的自动追踪目标技能，对于玩家的狗斗技巧提出了更高的要求，而且因为中央技能效果可以影响全局，容易被懂行的玩家集火。

弯刀飞船



优点：能够通过“匿踪航行”来去躲避敌人的导弹追击并且在之后通过主武器伤害加成来去找回场面是弯刀飞船的最大特色。但其实原力追踪技能“黑暗学徒”还有一个加快飞弹瞄准的额外特性，配合上“双重质子鱼雷”的威力，让弯刀飞船变成了最致命的狗斗追击者之一。更别提这艘船的生命值也是颇高。

缺点：飞船本身的优势都体现在技能上，所以当技能冷却的时候整体表现会有所下降，而且弯刀飞船在整体速度上其实并不占优势，所以在技能都在冷却的时候反而变得比较容易受到追击，需要小心。

战斗情景心得

“战斗情景”是本作单人模式里的挑战内容，分为“光明面”和“黑暗面”两个分类，各有8关，每关都有三个层级，其实等于是一个关卡的三个难度，每一个难度都会有一些特殊“改造”项目，给予玩家特殊的增益或是限制。

总体而言，这个模式因为毕竟不是游戏的关键内容，所以难度不能算很高，不过有部分关卡的第三层级的确是有一些挑战性的，而完成所有关卡的层级就可以解锁一个对应的里程碑，所以本次攻略里也会和大家讲解一下完成所有关卡第三层级的心得。

光明面战斗情景

●逃过一劫

推荐角色：突击兵、莉亚欧嘉纳（凑够战斗分数后选用）

攻关心得：这一关的第三层级整体而言其实不难，限制在于玩家不能用技能，而且人数上比起敌军有劣势，所以玩家最需要做的事情是保证自己不容易被击杀，免得给队伍的整体可复活次数增添压力。另外因为关卡当中封锁了技能，所以选用有星际卡“突击兵训练”从而能够在击杀敌人后回血的突击兵是最安全的，英雄方面推荐莉亚公主是因为她的次要火力是小范围的爆炸射击，在击杀敌人上有着额外的优势，而路克在本关会因为只有一半生命值的改造而导致战斗力有所下降，很容易被敌人乱枪扫死，不值得推荐。

●让武技族取胜

推荐角色：丘巴卡

攻关心得：这一关的第三层级最大的限制是玩家只有一条生命而且无法使用技能，但是敌人都是可以被一发击杀的。有鉴于此，攻击面更广的丘巴卡就是一个更划算的选择，毕竟他的攻击更容易蹭到敌人，甚至可以一枪蹭到两个或三个，韩索罗虽然射速上占优，但瞬间杀伤上未必及得上丘巴卡，而在这个玩家很容易被敌人围攻，又只有10秒钟开始时间，需要不断频繁杀敌补充时间的关卡中，自然还是丘巴卡占便宜。

●机器人进攻

推荐角色：军官

攻关心得：这一关的设计就是考验玩家的枪法，因为敌我都是一枪毙命又没有技能可用，所以选择枪械威力并不算特别大但是更为灵活的军官，然后躲在一个易守难攻的场景边缘，等着敌人送上门再将其击毙就好。敌我双方的AI差距不大，只要玩家自己不要不停地送人头，要在场面上赢过敌人是很简单的。

但是偶然地我方AI会突然智障，各种被秒一片，这种不走运的情况下玩家是很难力挽狂澜的，只能重新开始关卡再试一次了。

●我们必须面对他们

推荐角色：芮

攻关心得：第三层级完全就是为芮而设的关卡，场景内部复杂狭窄，适合擅长近距离战斗的绝地武士发挥，而“快速技能补充能量”的改造则可以让她不断使用“透视”技能，敌人的走向无所遁形，加上“控心术”对群体敌人控制，打起游击战还是很有优势的。

玩家在关卡当中需要注意的有两点，一个是不能打得太拖，不然时间不够了还是会输，另一个是绝对不要去户外，那里不是芮的优势场合，会被虐的。

●姑且一试

推荐角色：重装兵、韩索罗（凑够战斗分数后选用）

攻关心得：因为本关的改造是“无技能”和“薄弱AI”，而且敌人的场上人数占优势，所以玩家的任务就是尽快杀敌，因此选择火力更强的重装兵会比较有效率，等凑够战斗分数就立刻换武器威力颇大的韩索罗继续杀，只要场面上压得够狠，让我方场上的有生力量胜于敌人，要赢下战斗并不难。



●没有试试看这种事

推荐角色：军官、尤达（凑够战斗分数后选用）

攻关心得：本官的改造是“双倍玩家生命值”和“慢速技能补充能量”，所以玩家需要更重视武器的输出，另一方面则需要考虑用一些长期收益比较高的技能，因为技能的回复速度会很慢。总体而言其实重装兵的“哨兵”和军官的“爆能炮塔”都是不错的选择，但前者对于适用场合有一定的要求，后者只要放一个合适的关卡位置就可以产生不错的效果，所以还是推荐用后者。至于英雄方面推荐尤达除了因为场景比较适合，也是因为他的生命值更高一些，通过改造获得的收益更高。

●希望

推荐角色：军官

攻关心得：条件非常严苛的一关，敌我都是一击毙命，而且玩家只有一条命，所以虽然只是消灭10个敌人，但还是很容易翻车。军官最适合这个战斗的地方在于两点，一个自然是“爆能炮塔”本身的生命值还是不受规则限制的，而且可以用于堵住路口的一边，玩家自己再防守另外一边，另外一个则是“进化版战斗指挥”带来的额外生命值是可以突破规则的限制，把玩家的血量抬高到三位数，足以承受敌人的一两次枪击，在这个模式当中等于就是保命神技，建议在技能处于冷却而且预见到自己会进入战斗时就立刻开启，可以在关键时候保命。

●抵抗势力

推荐角色：路克天行者

攻关心得：就算是在第三层级，本关也算是比较宽松的，毕竟有“精确迷你地图”和“快速技能补充能量”，所以就算敌人有“强悍AI”，而且限制时间短，只要玩家杀得够快，就可以顺利完成。角色方面自然是移动速度快，而且有两个可以秒杀小兵技能的路克最适合，建议玩家根本不需要用武器攻击，碰到敌人就是一个原力技能甩过去，秒掉就按照地图指引找下一个，只要玩家杀得够快，他们根本不会来得及对玩家造成多大的伤害就已经被杀够任务所需的人数了。

黑暗面战斗情景

●扫荡他们

推荐角色：达斯魔

攻关心得：虽然改造中有“无技能”和“一条生命”，但是限制时间还是比较宽松，建议玩家用达斯魔冲到上层王座大厅的其中一个侧门，躲在门边，敌人就会傻傻地涌过来，然后被玩家用快速的光剑斩击秒掉，如此守株待兔地杀敌，20个敌人不在话下。

●无限力量

推荐角色：军官

攻关心得：虽然这一关可以使用英雄，但是第三层级的“一半玩家生命值”和“慢速技能补充能量”对于黑武士和皇帝来说都是比较大的限制，加上我方在场人数处于劣势，还是能够抬血和用炮台增添火力的军官比较实用。

但因为关卡的胜利关系到群体作战的整体表现，有可能我方的弱智AI会翻车，要是觉得情况紧急，换上血还是比较厚的黑武士然后跟随重装兵队友行动，帮其吸引火力并用反弹激光来杀敌可以一定程度上挽回局面。

●有始有终

推荐角色：凯罗忍

攻关心得：和光明面的最后一关有点类似，玩家受到的限制比较大，只有50秒的时间，要消灭30个敌人，所以速度还是关键。不过这一关没有加快技能冷却的改造，反而有“两倍玩家生命值”的改造，所以玩家可以打得勇一点，在保持用窄通道来消灭敌人以发挥西斯武士优势的同时，必要时可以找大波敌人直接用原力技能清一下，只要一次过能够消灭3个或以上的敌人，就是赚的。

●了解了解

推荐角色：军官

攻关心得：出乎意料地严苛的一关，4个改造连在一起非常狠，“迷你地图关闭”、“慢速技能补充能量”、“一击毙命玩家生命值”和“一发击杀AI”。鉴于条件实在太苛刻，所以虽然可以复活，但个人建议玩家直接躲在王座大厅后方的其中一个侧门内，然后在门外放下炮台，自己躲在门边，这样子炮台本身能够恢复生命值，玩家自己可以必要时开启“进化版战斗指挥”抬血然后冒头射击敌人，只要我方AI不犯错误（敌人只是普通难度），这一关可以比较安逸地赢下。

●杂碎与恶棍

推荐角色：伯斯克

攻关心得：注定是走快速杀戮的一关，而且因为改造里有“迷你地图关闭”，比起只是占着高度优势而且扫描需要降低自己所在高度的波巴费特，中央技能可以直接看透障碍物的伯斯克显然更占优势，而且榴弹枪杀敌时的范围伤害也更能够快速获取时间奖励，以避免那30秒的限制时间立刻耗光。另外也别留着伯斯克的另外两个技能不用，有机会就对着路口丢毒气手雷和地雷，反正有“快速技能补充能量”的改造，很快就会冷却完成，用了说不定还会阴死几个敌人，加快攻关的进度。



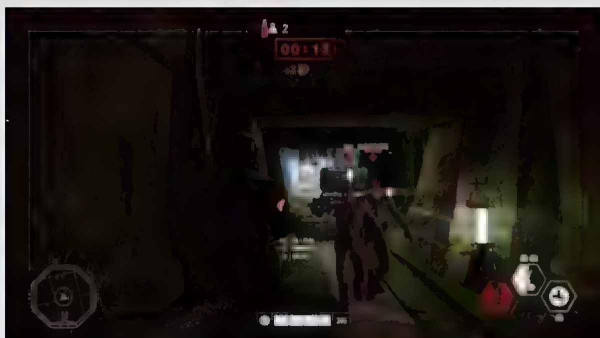
●希望救不了他们

推荐角色：死亡特种兵

攻关心得：看似难度不是很高，实际上包藏祸心的一关，最大问题是把敌人的兵种限制在了军官和特种兵上，前者能够放置提供额外火力的炮台，后者武器威力高，无论是对死亡特种兵还是对作为英雄但是血量很一般的伊登来说都是个大威胁。个人还是比较偏向于用死亡特种兵，因为他的“巩固”和星际卡里的“身经百战”以及“生存专家”都可以很大程度上提高角色的生存能力，惟一缺点就是武器快速冷却的段落位于热量槽的后方，所以最好习惯手动散热，不要把武器的热量一次过堆到最高。

另外在这个模式当中一定要小心躲避特种兵，不要和其远距离对射，玩家是无论如何都会亏的，毕竟电脑操纵的特种兵枪法还是很准的，很容易会把玩家莫名其妙地秒杀。

推荐大家直接沿着复活点跑去地图中央下水道的尽头，上面有一个缺口，但是玩家可以通过贴墙站来引敌人跳下来，然后近距离发挥武器的重火力秒杀他们。而在下水道正面走过来的敌人火力会被下水道中的箱子挡住，玩家可以选择什么时候冒头用“过载”的重火力消灭他们。



●轰了那些反抗军

推荐角色：无（只有一个角色）

攻关心得：除了“一条生命”这个改造，其他都是对玩家有利的改造，但是制空者的先天不足还是很难弥补，尤其是“火箭筒发射器”范围伤害很一般，不打准了就不容易消灭敌人，偏偏制空者又必须要靠着快速移动来躲避敌人的围攻，所以实际上还是很难靠着这个技能来杀敌。

建议大家多花一点零件来把制空者的卡片等级堆到10级，装备上“身经百战”、“生存专家”和“制空者训练”，把制空者的生存能力提上去，在这关的第三层级才会活得比较轻松。

另外建议以起始地点左边不远处的建筑拱顶作为作战地点，快速地用武器和火箭筒发射器配合，居高临下地轰击敌人，只要有“制空者训练”的回血效果，并且注意消灭威胁比较大的特种兵，应该可以安然轰炸掉足够数量的敌人。



●拥抱黑暗面

推荐角色：达斯魔

攻关心得：丧心病狂的一关，问题甚至都不是出在改造的条件上，而是一开始只有3秒的限制时间，虽然只要玩家不和敌人开战，这3秒就不会开始倒数，但也意味着玩家只要一和敌人打起来，就得疲于奔命地去杀敌，不然肯定没法凑够时间来让自己存活。

注意，因为改造当中有“慢速技能补充能量”，所以技能最好用在刀刃上，对付单个甚至两个敌人时最好能不用技能就不用，尤其是“锁喉抛掷”这种大范围秒杀敌人的技能，最好等到遇到多个敌人时再将他们一次秒掉。有时候甚至不需要在乎角色的生命值，反正这个模式并没有一条命的限制，快速一波杀敌之后就算被搞死了，回头满血全技能冷却复活，其实还是赚了。

不过因为关卡场景当中的上下层构造复杂，建议停留在大厅和前庭处杀敌，不要跑到太里面，不然敌人找不到玩家，亏的却是玩家自己。



成就／奖杯攻略

XOne版

成就总数	40
全奖杯/成就难度	5/10
全成就所需时间	100小时以上
在线成就	21个
最少通关次数	1次

有无会错过的成就	无
难度是否影响成就获得	否
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4 版									
奖杯总数	41	铜杯	23	银杯	15	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	21个
最少通关次数	1次
有无容易错过的成就	无

难度是否影响成就获得	否
成就BUG	无
特殊需求	无

成就 / 奖杯综述

《星球大战 战场前线 II》的成就 / 奖杯设计非常有在线游戏的特色，没有什么要求特别奇怪的成就 / 奖杯，也没什么技术要求很高的成就 / 奖杯，然而数量累计型的成就 / 奖杯有不少，所以注定是个需要花时间才能够全 / 白的游戏。

所以个人建议玩家还是先从比较简单方便的单机部分内容解起，打通一次战役，期间按照前文当中的流程攻略中的提示完成一些特殊要求成就 / 奖杯，然后再搞定更为简单的游乐场模式里的成就 / 奖杯，之后就可以安心投入到联机对战的刷奖杯过程当中。

鉴于联机部分的成就 / 奖杯有一定的不确定性，所以很难给出一个按部就班的表格来提醒大家应该去怎么刷，但一个很好的参考是以“做得好”成就 / 奖杯为目标，因为其要求玩家完成 25 个多人战役里程碑，那里面有不少里程碑的条件和某个成就 / 奖杯是重合的，按部就班地刷里面的内容就可以完成不少成就 / 奖杯的要求。

按照笔者估算，除非玩家本身故意偏科不做特定的行为，不然等玩家达成“此人的原力非常强大”这个成就 / 奖杯的要求时，很多其他的奖杯可能都已经自然解锁了。

总而言之，因为需要耗费的时间颇多，个人建议除了特别追求快速全成就 / 白金的玩家，其他玩家可以放缓节奏每天玩一下，等着游戏更新更多的英雄和地图，这样一来成就 / 奖杯的进度就能够以一种很稳健的节奏缓缓达成，毕竟一天打个十几场耗时几十分钟的银河入侵战，其实是很累人的啊。

另外本作在 1.05 版本更新之后增加了三个新的成就 / 奖杯，但是只需要打通新的战役关卡就可以获得，而且也不计入全成就 / 白金的要求当中，为免误导大家，就不放进本次的成就 / 奖杯指南里了，有兴趣拿下这三个的新铜杯的读者记得要去玩一下新的战役内容哦。

白金奖杯
解锁条件 取得所有奖杯。

清道夫 10点 /
解锁条件 完成任务「清道夫」。

恩多战役 15点 /
解锁条件 完成任务「恩多战役」。

勇者无惧号 15点 /
解锁条件 完成任务「勇者无惧号」。



瞭望台 15点 /
解锁条件 完成任务「瞭望台」。

风暴 15点 /
解锁条件 完成任务「风暴」。

流放者 15点 /
解锁条件 完成任务「流放者」。

皇室 30点 /
解锁条件 完成任务「皇室」。

将军落难 15点 /
解锁条件 完成任务「将军落难」。

遮蔽的天空下 15点 /
解锁条件 完成任务「遮蔽的天空下」。

抢夺货物 15点 /
解锁条件 完成任务「抢夺货物」。

贾库星之战 15点 /
解锁条件 完成任务「贾库星之战」。

直到灰飞烟灭 30点 /
解锁条件 完成任务「直到灰飞烟灭」。

新发现 15点 /
解锁条件 完成任务「新发现」。

黑暗势力 30点 /
解锁条件 在战役中，以机器人同时电击三个敌人。

获取方法 “恩多战役”关卡中，任务开始时，玩家所在位置左边不远处碉堡前会有三个反抗军士兵，在玩家靠近时他们有一个短暂的时间处于距离较近的状态，及时派出无人机发动电击可以完成这个成就/奖杯，鉴于这里是关卡开端，失败了也没关系，立刻重新开始任务就可以重试。

平衡点 30点 /
解锁条件 在战役中，以连射炮同时歼灭五个敌人。

获取方法 “恩多战役”关卡中，完成第一个区域的战斗并观看剧情，之后沿路走，会发现一台已经损坏的AT-ST，在其前方不远处有一个碉堡，让无人机黑掉碉堡大门，在里面有重型武器“连射炮”，拿走后继续走没多远就会碰到一场战斗，趁着敌人阵型密集时直接把榴弹射过去，只要同时炸死5个敌人就可以拿下这个成就/奖杯。

另外这个成就/奖杯描述和翻译都有点误导，其实原文里面的“In the campaign, eliminate five enemies at once using the Barrage”并不是指一次过消灭五个敌人，而是指在连射炮的有效射击次数里完成五次击杀，而连射炮可以在一次使用过程中里发射三发榴弹，只要玩家确保这三发榴弹总共炸死了五个敌人，就可以解开这个成就/奖杯。

X翼 vs. 钛战机 30点 /
解锁条件 在战役中，于贾库星的天际摧毁八架星际战机。

获取方法 在进行“贾库星之战”关卡时不要急着去任务地点，多在天上花点时间消灭敌人的飞机，要凑够八架并不难。

诡计大师 30点 /
解锁条件 在战役中，以伊登的近战突击歼灭一个斥候士兵。

获取方法 在“风暴”关卡当中，完成档案馆的剧情并且在潜行过两个有士兵的区域后，玩家会来到一个中央有着大马路的区域，马路对面的一颗大树下面有着一个斥候士兵在巡逻，潜行到其背后将其打倒就可以解开成就/奖杯。

做得好 40点 /
解锁条件 完成25个多人模式里程碑。

出境航班 30点 /
解锁条件 赢得一场「星际战机袭击战」。

有什么觉醒了 40点 /
解锁条件 晋升至阶级25。

此人的原力非常强大 65点 /
解锁条件 晋升至阶级50。

并非全都打偏 15点/

解锁条件 在多人模式中，以一次「前锋」技能打败3个敌人，此过程重复5次。

获取方法 "前锋"是突击兵特有的技能，所以玩家在使用突击兵的时候可以多多注意去特意完成这个的成就/奖杯，但用这个技能完成连杀是有一定风险的，建议可以参考前文"士兵/英雄/星际战机使用心得"的部分，里面有介绍专门用"前锋"作为战斗方式的突击兵的星际卡配置。

主导地位 15点/

解锁条件 在多人模式中，以军官「战斗指挥」强化100位友军。

获取方法 "战斗指挥"是军官的中央技能，建议玩家可以在每次战斗的开场时趁着人员集中立刻使用这个技能，有时候可以覆盖到7~8个友军，平常复活之后也可以走得慢一点，等队友都走到面前后使用，这样可以很轻松地累积出100次。

哨兵模式启动 15点/

解锁条件 在多人模式中，以重装兵的哨兵枪打败150个敌人。

获取方法 "哨兵"是重装兵的中央技能，开启后的好处是火力惊人，杀敌非常简单，坏处是难以移动，容易被敌人集火打死，所以想要用"哨兵"凑出150个杀敌，其实最好把常规的"哨兵"换成用星际卡激活的"爆裂物哨兵"，其攻击会变成威力极大的爆裂弹，可以产生范围杀伤，这时候玩家只需要躲在后方对准敌人可能藏身的区域用算抛物线的方式打过去，运气好的情况下甚至可以一击杀死2~3个敌人，而且还不用担心对方反击，会比冲在最前线开启"哨兵"后扫射敌人更为安全。

瞄准镜内 15点/

解锁条件 在多人模式中，以加长爆能枪取得爆头25次。

获取方法 一般士兵当中只有特种兵在使用加长爆能枪，所以也只有这个兵种可以完成这个成就/奖杯，而爆头是这个职业最基本的杀敌方式，相信大家可以游戏过程里自然解开。

拦截机 40点/

解锁条件 以拦截机船舰取得连续击杀20次。

获取方法 条件描述读起来可能会让人有点容易误会，其实要求的只是达成20次"连杀"，也就是完成20次连续击杀两个敌机就可以解开这个成就/奖杯，不需要完成20连杀这么夸张。

轰炸机 15点/

解锁条件 以轰炸机船舰等级使用「双重质子鱼雷」打败50个敌人。

获取方法 轰炸机的主要攻击方式之一就是"双重质子鱼雷"，不过一般是用来打任务目标，用来打其他战机威力是够了，就是不容易锁定和命中，建议可以留在轰炸机内战时用，又或是用来对付暂商欠费的AI战机，不过一定要留在最后出手，光是靠这个技能本身有可能击毁不了对方，先用主武器激光炮打掉对方一些血量之后再出手，就可以确保万无一失了。

能者多劳 15点/

解锁条件 以战机船舰打败25艘英雄船舰。

获取方法 这个成就/奖杯要求限定是使用战机类的星际战机，去击败英雄战机，老实说虽然数量不多，但很不好搞，因为一场战斗里面英雄船舰的数量是有限的，更别提有的玩家根本不会去用战斗分数兑换这些船舰的使用权，所以玩家最好先认准游戏当中反抗军和帝国两方的英雄战机的外表，再有针对性地去消灭它们。

在此之上，记得一个事情，英雄战机往往在抗打击能力和技能强度上都压正常战机一头，所以比起直接和对方挑起狗斗，看到有队友在被追杀之后再去尾随攻击对方才是比较安全的做法。

总体而言，想要完成这个成就/奖杯，只能是半花时间，半看脸，运气不好的话，搞不好这个才是玩家们最耗时的奖杯。

完成训练 40点/

解锁条件 完成所有不同的战斗情境。

没有所谓的运气 15点/

解锁条件 在「游乐场」中出击。



无视直觉，后果自负 15点/

解锁条件 在「星际战机袭击战」中，摧毁25个目标。

获取方法 大家经常想起的目标可能是在战斗中作为攻击方时要去摧毁的那些又大又硬的设施，但其实对这种目标玩家很难保证自己打出去的是最后一击，所以笔者更推荐大家在作为防守方时，专心追击那些被定为目标的敌方AI飞船，他们会沿着固定的路线飞去袭击玩家需要保护的目标，而且本身非常容易被击毁，盯着这些目标来打，很容易就可以凑够25个的数量。

真过瘾 15点/

解锁条件 赢得一场「团队殊死战」。

反击 15点/

解锁条件 赢得一场「士兵骤死战」。

星球争霸 15点/

解锁条件 赢得一场「银河入侵战」。

选择你的道路 15点/

解锁条件 「英雄争霸战」中，于被标记的情况下，打败50个敌人。

获取方法 在这个模式当中，每一轮战斗当中敌我双方都会有一个英雄被标记为目标，一旦目标被击败，就算是其所在的一方输了一轮。被选为目标是完全随机的，所以玩家需要把握好机会，在自己被选中时，只要有机会就出手杀敌，而不是仅仅致力于避免被敌人杀死。鉴于"英雄争霸战"的节奏还是比较快的，玩家可以多多尝试，尽量选用一些比较擅长瞬间爆发杀敌的英雄，例如韩索罗和波巴费特，然后静待自己被选为目标即可。

闪电出击 40点/

解锁条件 在多人模式中，率先取得击杀。

获取方法 按笔者个人经验，玩"星际战机袭击战"，最好是帝国一方，选战机类的钛战机，开场后把速度推到最高然后朝着敌人冲，并且在和其交战时立刻启动中央技能"雷射连射炮"，配搭上战机自身的主武器攻击，如果敌人来不及反应或者是智障AI驾驶员，很容易就会被玩家秒杀，从而顺利拿下这个成就/奖杯。

重装兵是高手 15点/

解锁条件 赢得一场「英雄争霸战」。

做，或不做。没有试这回事。 40点/

解锁条件 在多人模式中，以所有的英雄身分参战。

获取方法 很简单，多玩"英雄争霸战"就好，想要把英雄都用一遍还是不难的，但是之前要记得存够共和币解锁几个一开始不能够使用的英雄。另外目前按照玩家报告来看，新加入的英雄芬恩和法斯玛队长是不计入这个成就/奖杯当中的。

战火纷飞的银河 40点/

解锁条件 在每一种多人模式中，各赢得一场比赛。

我们是燎原的星火 40点/

解锁条件 在任何多人模式地图中，以英雄身分打败 500 个敌人。





THE ART OF Wolfenstein II THE NEW COLOSSUS

文 六等星 美编 咕噜

本文对应游戏版本：1.05
本文对应语言：简体中文

德军总部 II 新巨人		Bethesda	
Wolfenstein II：The New Colossus		主视角射击	中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 399 港币			

PS4 XOne

本作以过硬的素质在 2017 年获奖无数，大胆的设计、夸张的表现将暴力美学表现的淋淋尽致，任何射击游戏爱好者都绝不能错过的年度游戏之一。不过本作繁多的收集与超硬核的最高难度，使不少奖杯 / 成就玩家望而却步，下文攻略便会为各位读者带来所有与奖杯 / 成就相关的收集品攻略以及各个关卡的潜行流程。

操作详解

界面讲解



①生命值与护甲值
②左/右手武器弹药
③左/右手武器武器部件效果
④指挥官警示圈
⑤武器轮盘
⑥手雷/消防斧剩余数量

操作列表

PS4按键	XOne按键	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
方向键←/→	方向键←/→	左/右手武器升级部件
方向键↑	方向键↑	切换双持武器
方向键↓	方向键↓	任务指引
○	B	蹲下
×	A	跳跃
△	Y	切换上一把武器
□	X	上弹/互动
L1	LB	倾身
L2	LT	单持瞄准/双持左手武器开火
L3	LS	奔跑
R1	RB	手雷/武器轮盘（按住）
R2	RT	单持开火/双持右手武器开火
R3	RS	近战/飞斧
触碰版	VIEW键	日志与武器面板
OPTION键	MENU键	系统菜单

注：本文以PS4版操作为准。

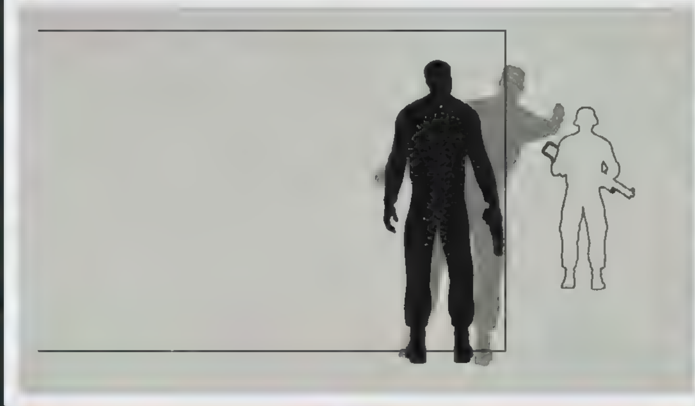
特殊操作



作为一款主视角射击游戏，同类游戏操作区别不大，仅在一些细微方面上，复杂度要稍高于其他游戏，掌握得当的话能使战斗简单不少。除此外本作虽然有开镜系统，但在主打双持爽快战斗的“《德军》系列”中，不开镜射击的效率往往更高，因此除了暗杀这类特殊环境外，不推荐玩家开镜战斗。

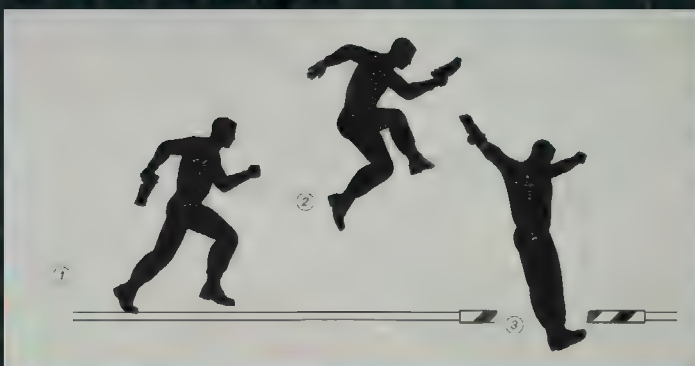
倾身

除了依靠在掩体上的自动倾身外，任何时候按住L1键，都可以固定玩家的身体，仅上下左右倾身射击。



重压

在剧情穿上动力装甲后便能学会的能力，在空中的时候按下○键即可重压地面，可以破坏场景中一些脆弱的地板，或是从天而降攻击敌人。



飞斧

近战用的消防斧最大可以携带6把，其中5把可以通过远距离按下R3键投掷，造成远距离的无声击杀（消音手枪仍会发出声音，但不触发警报）。



特殊装甲

动力装甲

剧情流程中获得到的第一套装甲，除了重压外没有其他特殊能力，最主要的效果是让瘫痪状态的主角重新站立，并赋予200点护甲值。

巨蟒勒甲

剧情中只能在该装甲以及下文的两个装甲中三选一，通关后可以在支线剧情中获得全部装甲。巨蟒勒甲可以使玩家钻进细小的缝隙或者管道中，但是在管道内将无法呼吸，不能长时间保持该状态。只需要蹲下，将视角对向缝隙或者管道便会自动使用。

除此外的两个特殊能力，一个是降低移动时的脚步声，另一个是敌人看见玩家时会进入一小段子弹时间而不会立马触发警报，对于喜欢潜行的玩家来说都相当实用。

完成支线任务“关闭 66G 区的瓦斯”可以升级能力“铁肺”，在受到伤害之前，能够紧缩自己的身体待在狭窄空间内久一点。



撼力盔甲

该装甲可以使玩家在奔跑的过程中撞开木箱、铁门等障碍物，敌人也会受到冲撞的伤害，尤其对于会使用冲刺的超级战士来说，一击毙命。按下 L3 键奔跑的时候会自动触发该能力，需要一定距离的缓冲。

除此外的两个特殊能力，一个是不会受到爆炸冲击波的影响，另一个是提高飞斧与手榴弹的投掷速度，推荐喜欢无脑“突突突”的玩家使用。

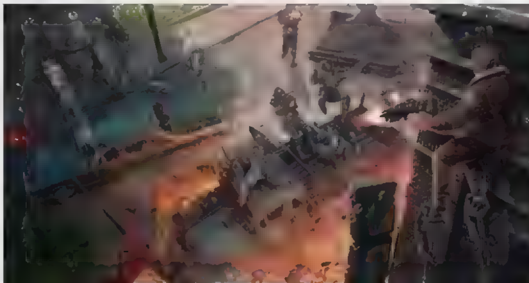


完成支线任务“清楚挡住储藏室入口的障碍物”可以升级能力“机械技师”，能将护甲自动以 1 点 / 秒的速度恢复至 25/50/75/100 点护甲。

战斗步行器

获得该装甲后，按下两次 × 键便会升起高跷，可以到达一些无法跳跃到的高处，高跷的长度大约一个身体，并且高跷状态同样可以进行跳跃动作。取消高跷状态只需要按下〇键蹲下即可。

除此外的两个特殊能力，一个是开启武器轮盘的时候进入子弹时间，另一个是击杀敌人获得生命力奖励。喜欢 COD 式主视角射击游戏，无法适应本作高速战斗与无法呼吸回血的玩家建议剧情中选择这个装甲。



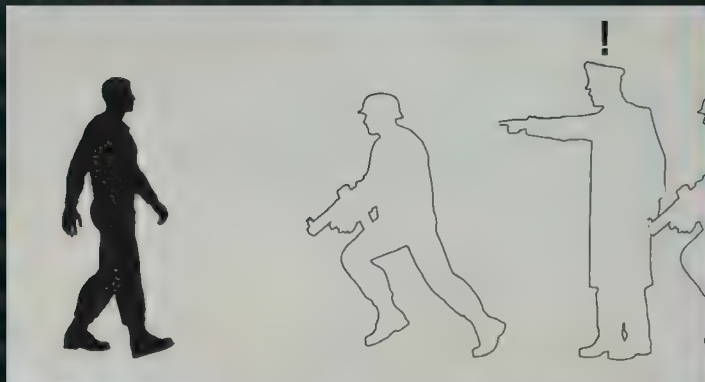
完成支线任务“让司达宾斯先生不省人事”可以升级能力“耐力”，在未受到伤害的情况下，超过负载的生命力不会下降。

系统详解

指挥官

大部分区域都会有 1 到 2 名指挥官，在拥有指挥官的区域如果被敌人发现便会触发警报，这时会刷新出大量但有限的敌人，消除警报的方法有击杀指挥官以及破坏场景中所有的警报器两种方案。

作为以爽快为卖点的该系列，自然不会让你太过容易地潜行暗杀，游戏中很容易便会触发警报，并且一旦警示圈扩大将没有办法挽救。触发警报方式很简单，被敌人看见，以及使用未消音的枪械开枪，但要注意消音武器虽然不会触发警报，但仍然会发出声音，并使场景中的敌人改变巡逻路径，最安全前行的方法只有近身暗杀和飞斧击杀。



战斗地图

本作不再像以往一样可以选章节游玩，玩家将拥有一艘叫做“伊娃之锤”的潜水艇作为总部，通关之后仍然可以在总部中自由探索，而之前关卡的场景可以在总部的“操舵室”，通过战斗地图选择区域。等于变向的选择关卡，但是不包含剧情内容，流程也会被替换成特殊的“暗杀任务”。不过收集品的位置不会改变，可以通关后再进行全物品收集。

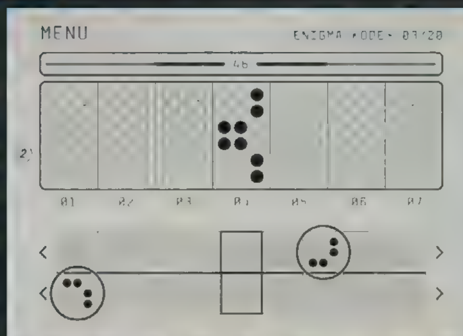


暗杀任务与密码

每一名指挥官死亡后都会掉落“迷式密码”，在剧情通关后玩家可以获得每个区域的暗杀任务，而解锁暗杀任务便需要“迷式密码”。解密的过程非常简单，通关两个摇杆控制上下密码的滚动，依次组合出需要的密码图案，全部完成便可解锁区域以及暗杀任务。如果发现时间来不及解密，按下 × 键返回可以不消耗“迷式密码”。

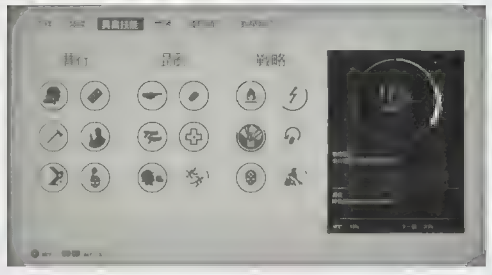
暗杀任务非常简单，无非只是更

改当前区域的敌人配置以及路线，玩家需要根据提示击杀一名特殊军官，顶部的警示圈会以蓝色显示，并且军官会以榴弹炮作为武器，拥有更高的生命值，击败后拾取掉落的死亡卡即可离开关卡，打开日志面板按下□键也可以随时离开。



异禀技能

游戏中玩家通过特殊手段击杀敌人时可以对异禀技能进行提升，异禀技能共有三大类 18 小项，每一项技能都可以升级 5 次，获得最大能力加成。



潜行向流程攻略

下文流程以拯救佛吉斯的时间线，潜行玩法为主，获取了部分较为方便获得的武器升级工具包。根据不同人物和特殊装甲的选择，流程存在小部分差异。收集部分不在剧情流程中说明，以地图形式呈现，建议玩家在通关后通过选择地区的方式进行补全。全部的升级工具包收集方式在流程最后附上。

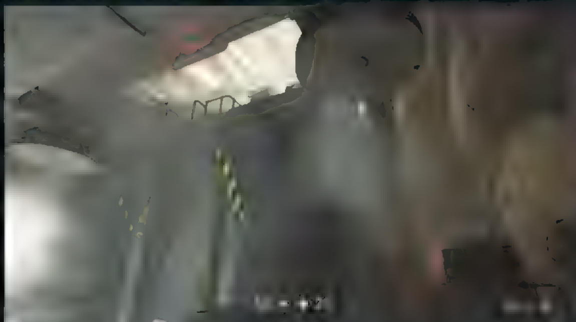
序章

紧接着前作的剧情，主角 BJ 在生死边缘回忆起了儿时的经历，这一段为游戏的基本教学关卡，无论玩家做任何操作都不会影响游戏的推进，不过剧情上会有些微小的改变。

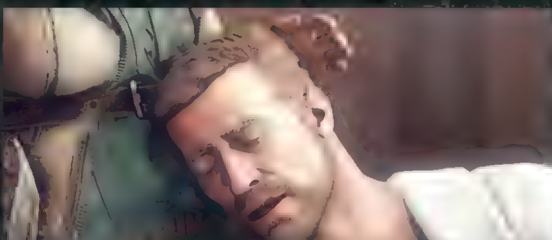


惨遭包围

紧接着威廉从昏迷中醒来，坐上轮椅正式开始游戏，与门口的克莱稍对话后获得武器。由于主角坐着轮椅，因此所有楼梯都无法同行，只能利用电梯来进行上下移动。在遇见两名敌人对着玻璃窗朝玩家射击时，会触发一段剧情，千万不要莽撞冲进微波机关内。



更新任务提示后，朝着地图的东面前进，利用循环滚动的平台来到上层。一路上会有不少微波开关触发陷阱，但消灭敌人之余别忘了关掉这些致命的机关。来到地图东侧没有新的路线后，从南侧的传送带来到新的区域，中途轮椅会侧翻，小心正面突进的敌人。重新开启传送带开关后，调查前方开关完成本关卡。



看完血腥的过场动画后，玩家身穿动力装甲站了起来，护甲上限也提升至 200，根据教学使用重压攻击进入通风管道，从旁边的墙壁上获得近战武器手斧，然后撬开另一侧通风管道的铁板继续前行。完成暗杀教学后，爬上楼梯可以获得两把手枪。



下一个场景会有两名指挥官，被发现的情况下指挥官会召唤大量援军，因此要优先解决。第一名指挥官直接暗杀即可，第二名在上方用枪爆头，剩下的杂兵就没有什么威胁了。撬开前方通道左侧的铁板，进入场景后补满手雷，然后通过通风管道来到另一侧打开所有大门，再用手雷摧毁燃料罐打开新的道路。又是一场恶战后前往最终目标点，解放伊娃之锤。



回到机库的途中会出现超级战士，绕到背后攻击燃料罐可以造成大量伤害，之后捡起敌人的镭射炮破坏铁门，继续前进。打开灭绝者号的门后，会有两名指挥官。直接从旁边的楼梯下去潜行能直接暗杀掉第一名指挥官。之后从下层的楼梯靠近第二名指挥官，在楼梯爬上一半的时候能看到目标，直接爆头解决。紧接着还有一场恶战，胜利后回到之前被抓获的场景，乘坐逃生舱离开。



F区

根据玩家开篇选择拯救的队友不同，这里获得的武器不同，笔者选择的是镭射动力枪。流程没有太多讲究，一路前行，在一段管道上方会触发剧情掉落到下方，紧接着跳入水中。穿过管道口后会出现两名指挥官。不要走正门进入，从左侧的通风管道可以直接绕到一名指挥官附近，利用飞斧暗杀，然后再用枪将正上方二层的指挥官爆头即可。

继续前行会从敌人下方潜入，这里只有一个躲在目标点的指挥官，推荐直接从正面利用飞斧一路暗杀过去，一共也就四名杂兵。来到目的地门口时玩家无法进入，从左侧的管道来到房间上方进入解决掉指挥官即可，随后利用手雷摧毁无线电。



摧毁后会强制拉响警报，无需多想，直接冲出去消灭所有敌人即可，接着从地图南边的楼梯进入管道，顺着路走到头即可回到起点，触发剧情。

伊娃之锤之后是主角的大本营，可以触发许多支线任务。根据主线任务提示与赛特对话，再前往打靶场触发无人机剧情，歼灭无人机后回到打靶场会出现一名新的NPC科特娃并开启第一个靶场游戏，在科特娃的对面可以找到一个升级工具包，建议优先升级消音手枪或者消音冲锋枪。随后的剧情无非是与基地内的多名NPC对话了解剧情，按照提示移动即可，最后提示进入弹药库后完成主基地探索（根据最初选择拯救的队友不同，这里的剧情步骤也会不同）。



曼哈顿

从曼哈顿的下水道进发，管道内阻拦玩家的钢板可以利用之前获得的镭射动力枪融化，来到室外后任务更新为前往帝国大厦。

进入建筑废墟后会出现两名指挥官，在第一个拐角便能发现第一名指挥官，他的身边还有两名杂兵。不要轻举妄动，待指挥官回头离开后，进入他们右侧的建筑物内的走廊，这里有一名杂兵需要暗杀。之后通过窗户的缝隙用消音武器射杀两名杂兵，接着走廊下个拐口的门外便能发现指挥官，直接用斧头解决。紧接着上楼，在拐向三层前会有数名杂兵，不过站位都比较分散，利用消音手枪射击墙壁勾引敌人分散，然后各个击破，见到指挥官后直接投掷斧头秒杀。



全灭敌人后从户外的楼梯来到四楼，观察脚下便能发现一个升级工具包，从废墟的另一侧开始下楼，途中遇见无人机时尽快解决，并且不要向前移动，防止触发新的指挥官。



新的指挥官距离很远，跳回到街道后直接进入对面的建筑物内，使用消音武器消灭一名敌人，然后通过房间内的楼梯来到楼上，一路朝目标前进。在楼上走到头时，下方有一名敌人可以暗杀。暗杀后回到街道上，等前方的无人机飘过后左拐便能看到指挥官，推荐直接爆头。消灭指挥官后地下会跳出使用柴油枪的超级战士和一些杂兵，没有太大威胁。

通过超级战士跳出来的洞来到另一侧，随后进入地铁，踏在火车上后不要急着跳到地面，这里会有许多恶犬，攻击力与机动性都很强，最好的方法就是引诱出来，再爬回到火车上迎战，保证自己的安全。随后利用火车移动不断向前前进，在看到目标时会出现一名超级战士，解决后炸开铁门进入启动发电机，旁边还能获得一个升级工具包。然后调查移动左边的列车，再调查右边的列车即可离开本关卡第一阶段，中途还有两名超级战士需要解决。



从地铁出来后，进入建筑物内，两个拐角分别有一名敌人，在到达三楼时不要向前移动，防止被无人机察觉，下图位置只需要朝前方墙壁用消音手枪打一发，指挥官便会听到声音走过来。接着来到屋顶，朝帝国大厦的方向跳到街道上。



这里正前方的道路会有一个巨型机器人，从右边的残骸缝隙中钻进去，消灭左边从废墟中走下来的敌人，然后上楼，角落的补给箱旁能找到一个升级工具包。跳过右边断掉的横梁来到右侧，便能看到指挥官。接着打开电梯门爬上梯子离开，一段剧情后来到楼顶，楼顶的上层的一个角落内可以找到升级工具包，经过一段艰难的防守战后跳向楼外的直升机，完成曼哈顿关卡。





回到伊娃之锤后，第一件事先去打靶场，这次 NPC 会换成阿瓦拉多，并且会多出一个打靶场，在阿瓦拉多的右边调查微波开关便能开始，进入靶场后第二名敌人的脚下能发现一个升级工具包，之后玩家需要一边前进，一边攻击靶子，然后回到靶场的出口。玩家需要获得 1 分 29 秒以内的第二名的好成绩，这样可以获得一个奖杯 / 成就。



重返 F 区

按照地图指引进入 F 区，这次进入路线与之前不同。首先到达平台关闭风扇，然后从水中进入正前方的管道内，爬上梯子后面前可以获得本区域的地图。修复电力后，场景内会出现三名使用镭射炮的超级战士，然后跳入超级战士出来的电梯井内。下来后还会有两名超级战士，消灭后从正前方中间的管道上方钻进去打开开关。之后从打开的门进入，爬上梯子来到另一个房间，这里有一些无人机和超级战士。之后上到二楼，打开核弹库存的开关，拿走核弹即可完成本关。

回到大本营后直接去触发任务，之后替直升机的电池充电，从三楼的东侧有一个独立的楼梯，从那可以到达机库，需要利用到手中的镭射枪补充 200 的电能，然后再回去找葛蕾丝进入下一关。



罗斯威尔

刚一进入关卡，正前方便能捡到地图。前面是游行的队伍，右拐看到房顶有一个咖啡杯的建筑便是玩家的目的地，进入后自动触发剧情。

进入地下隧道后一直直行会来到纳粹的秘密基地以及遇见一名指挥官。直接从右边的楼梯来到最下层，中间需要暗杀一名敌人，最下层的一个角落内可以找到升级工具包。从最底层右边的白色管道走上楼梯，暗杀掉这里两名正在交谈的敌人。然后从左侧绕到右侧进入指挥室，迅速击杀掉指挥官，因为附近还有一条猎犬，中途的敌人都为单一巡逻，用斧头暗杀非常简单。



降下火箭引擎后回到大厅，这里会刷新许多敌人，不过没有了指挥官，可以直接从高台助跑跳跃，跳到火车上方然后进入火车，启动火箭引擎。回头可以捡到爆弹枪。前半段没有太多讲究，一路突进，在爬到列车顶端后会出现一名指挥官。首先利用手枪暗杀掉上面两名敌兵，下方的机器人只能通过近战的方式解决，然后走左侧绕到第二名机器人的身后暗杀。车厢内除指挥官外还有三名敌人，推荐从左侧靠近指挥官更加安全。



到达火车头停下火车后，会出现一名指挥官。到达火车站后，避开前方无法暗杀的超级战士，左拐进入小房间，并暗杀前方的敌人。前方会有一个平台降下来，躲在平台左边的角落防止平台上的机器人发现你。然后翻过墙壁去触碰左上角的开关，等电梯安全的升上去后暗杀指挥官非常简单。不过由于电梯开关在高处，不被发现很难，这里不用强行潜行，被发现后找个掩体躲避等待电梯上升即可。

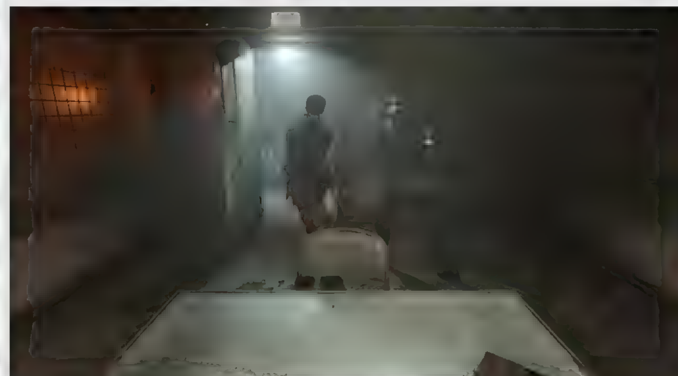


上来后会有两名新的指挥官，第一名直接背后暗杀，暗杀完后不要开枪，下楼梯贴着墙壁靠场景左侧前进，中间的一名敌人使用飞斧击杀，不要发出声响。当来到场景左侧时即可看到指挥官，解决后回到中间触发开关，触发剧情，剧情过后场景内的敌人都会消失。之后的关卡为逃亡部分，大型敌人如果升级了蓄力镭射枪的话解决会很简单，确保安全后直接向目的地跑去离开关卡，不用全清敌人。



怪物

主角回到故乡，在老家房子内的地下室内可以找到一个升级工具包。来到二楼触发剧情后，玩家要继续逃离，将抓起房子的三个钢爪近战敲碎即可。剧情后玩家会被抓捕，敲最后一个钢爪的时候确保自己全满的护甲，因为接下来的战斗难度很高。

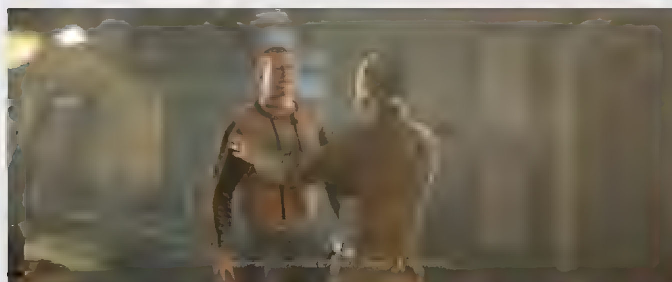


法院开战后，先躲在讲台右边的角落进行防守，然后跑到讲台下方找到医疗包和护甲，直升机飞机的声音响起后场景中会出现超级战士。消灭后两边的侧廊的门打开能找到大量的枪械补给，推荐拿了一个补给点的子弹后，直接跑到三楼的补给点处防守作战。全灭敌人后，从法官后面的木门离开（发现自己原来只是做白日梦）。



主角被救回来后，赛特会让玩家选择一个增强部件，不用太过纠结，因为后面的剧情玩家可以获得所有的增强部件，由于本文以潜入为主，所以笔者这里选择左边的巨蟒勒甲。之后玩家还需要完成一段训练关卡，因能力不同关卡会有变化，不过都很简单，这里不多叙述，训练完成可以获得一个升级工具包。

进入安娜的房间触发一段剧情，接着找葛蕾丝接取下一个目标的任务，之后作战地图便解锁，玩家可以通过地图前往之前的场景，不过现在剧情只能前往曼哈顿。



新装登场

从现在开始玩家变成100生命值、100护甲值，这里的辐射会不断使角色扣血。一路暗杀敌人并向下方移动，在下到最底层时会遇见一名指挥官，迅速爆头，然后解决旁边的两只狗。来到场景最下方，房间需要用之前获得的能力进去，三种方法都有对应的入口。进入消毒室后不再会受到辐射的伤害。



进入核子避难所后会出现一名指挥官，这里笔者利用蟒蛇的能力，从下方的缝隙钻出去后便能看到这名指挥官，直接爆头。顺着指引找到指挥中心，又会出现一名指挥官，暗杀掉上面的几名杂兵，中途都不会有敌人，

指挥官在场景的最下层，看到后用枪爆头即可前往目的地拉下两个开关。之后前往下一个目的地，中途会遇见一只庞蒸猎犬，嫌麻烦的话可以直接从背后绕过去，之后启动电梯。



下来后会有两名指挥官，其实第一名指挥官就在入口正对面的铁门背后，他会从门缝中攻击你，抓住间隙便可以直接解决这名指挥官。然后蹲下，贴着右边的桌子慢慢前进，一路小心用消音手枪爆头。走到顶后能看到一个可以钻进去的小洞，小洞旁边的木箱上有一个升级工具包，钻进去后可以自己暗杀掉另一名指挥官。之后前往二楼拿到任务物品。



拿起后场景会被辐射感染，并冲进来不少敌兵。直接冲向正前方，拿起防辐射面罩，启动直升机升降平台，电梯上将会有一场恶战，外围有一个管道可以躲在其中，安全地解决所有敌人。胜利后乘坐直升机完成本关卡。

回到大本营后将档案交给葛蕾丝完成本关卡，此章完成后，玩家可以利用解码器解开额外的暗杀任务。



纽奥良（奥尔良）

进入围墙后会有两名指挥官，第一名指挥官就在左边的通道内，可以直接暗杀。接着暗杀前方的一名敌人，然后右边会有一名敌人从楼下走上来，接着最前方还有一名敌人，用消音手枪都可以轻松解决。接着上二楼，指挥官会在走廊与右边的房间内来回移动，轻松暗杀，房间内还能找到地图。中间层的一个房间内还有升级工具包。

来到顶层，推开门，在高台处就能用蓄力镭射枪解决下面的庞蒸猎犬。进入贫民窟内。这里会有一场恶战，除了繁多的杂兵外，建议不要恋战，利用右侧的建筑物直接离开这个区域，遇到纳粹处决平民的场景时身后的敌人便会停止追踪。

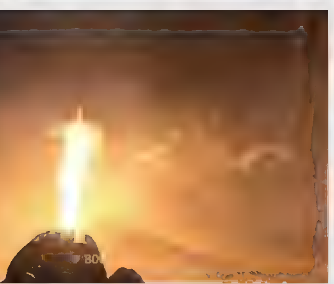
玩家融化铁门才能进入银行内，这方法会引起指挥官的注意，当然有巨蟒勒甲或者步行器的话，直接从右边的缝隙或者上方的窗户钻进去可以不触发警报，银行底层一张摆有传呼机的桌子上能够找到一个升级工具包。



上楼梯左转便能看到指挥官和一只狗，同时也要小心右边的敌人靠近。通过楼梯来到三楼，消灭左边的两名敌人，然后直接找到走廊外的指挥官击杀即可。之后前往目的地，融化掉铁门并打开起重臂的开关。接着回到第二名指挥官的位置，将起重臂前推到对面。

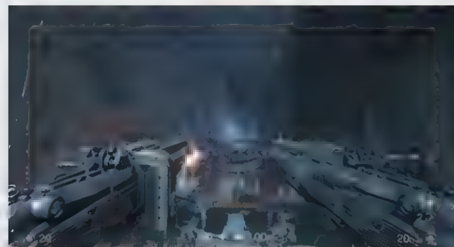
这里有一场强制战斗，胜利后会提示玩家需要找一条新的出路，利用手榴弹引爆地下的油罐即可。下来后会有一场恶战，玩家需要穿过一扇铁门，巨蟒勒甲的话直接从门下钻过去即可。接着进入右边的建筑内，来到底层，触发任务协助反抗军。胜利后便可爬上梯子，完成本关卡。





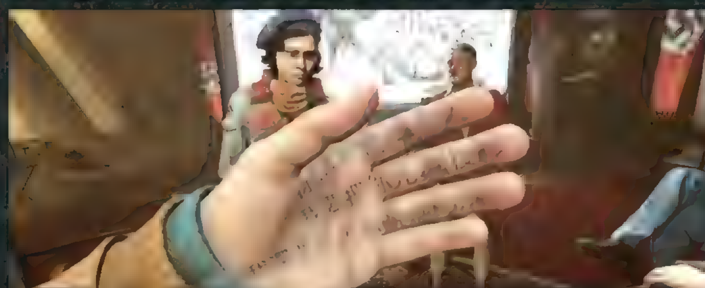
剧情过后玩家便可以乘坐庞蒸猎犬进行战斗，虽说仍会有指挥官登场，但如此爽快的战斗也就不再拘谨了，直接一路杀过去即可。在地下解决第二名指挥官后，离开庞蒸猎犬，从地下水道离开，这里还会有一些杂兵需要解决。剧情过后玩家需要消灭一名小BOSS，用蓄力镭射枪应对非常简单。

从下水道离开后会遇到一名指挥官，这里无法潜行，队友会直接引发警报，但是敌人不会将你作为首要目标。旁边建筑物内一楼有一个升级工具包。拿了后直接冲向指挥官所在的建筑物内，上楼击杀指挥官解除警报。接着继续上楼，在楼顶上登上伊娃之锤，结束纽奥良之行。

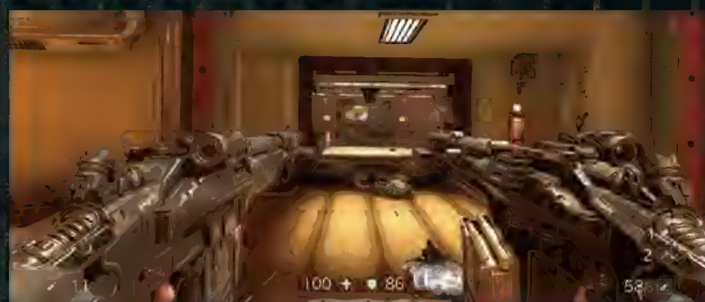


金星

玩家将来到纳粹本部内参加试镜，在对话剧情结束后，拿起场景中间的台词本，然后调查顶部的笔，将台词写在手上，触发之后的剧情。对台词的环节非常简单，手上的字虽然有些模糊，但还是很容易看清楚答案是什么。第二场打斗戏就更为简单，直接近战然后扣下扳机便会触发剧情。



拿出武器离开房间后会有两名指挥官，先击杀右边的杂兵，左边的桌子下能找到本地区的地图。左边的房间内能找到第一名指挥官。接着从房间出来，走上对面的楼梯，有两名杂兵需要用消音手枪暗杀，这个区域内有一个小房间可以找到升级工具包，然后通过自动门来到下一个区域。对正前方的用消音手枪空开几枪打在墙上，下图的角度位置，便能看到指挥官走出来查看情况，利用突击步枪一枪爆头即可。来到目的地后，按下开关，离开本关卡。



来到金星地表后，玩家身穿的宇航服需要定期去补充冷凝剂。这里还会遇到之前的巨型机器人，应对方式与之前相同。进入室内后会有一名指挥官，暗杀掉前方的两名杂兵，避开左边的超级战士，从战车下方的楼梯，钻过管道来到对面的房间便能看到这名指挥官。爬上左侧的楼梯，楼梯中途的一个平台上能找到升级工具包，之后又会来到金星的地表。前进一小段距离补充冷凝剂后会有一名指挥官出现。

上楼梯途中会有一名巡逻的杂兵，不要惊扰他，直接上楼梯从那名杂兵的右边接近并用飞斧解决，之后便可以发现指挥官在前方上一层的平台左右巡逻，爆头击杀即可。接着从指挥官旁边的闸门进入室内补给一下，再从另一侧离开。中途有一处管道上方会有一个反应炉，需要利用装甲的特殊能力通过，通过后再次回到室内，启动电梯。



之后一条铁丝通道内，会有许多正在休眠的机器人，全部近战解决，然后在传输带上玩家不能移动，两边的敌人附近基本都有可以引爆的油桶，传输带上来后还会有两名指挥官。



直接朝前走，这里全程不用开枪，第一名杂兵用飞斧击杀后上二楼。贴着左边的墙壁，所有杂兵都用飞斧解决，走到头后便能在房间内看到第一名指挥官。朝第二名指挥官前进途中有两名侧站着的杂兵，用飞斧击杀后，这里还能找到一个升级工具包，下一个房间内便是落单的第二名指挥官。

乘坐电梯上来，击杀了三名杂兵后又会有一名指挥官，这名指挥官的暗杀难度很高。首先将左右两侧的杂兵用近战暗杀解决（一定要用近战），然后左边有两名面朝墙壁的敌人，对着远处的墙壁开一枪将其中一人勾引走，之后在对着右侧的墙壁开一枪，使右边的超级战士背对着你，然后蹲着沿着左边走过去近战暗杀一人，然后就能发现指挥官和之前的一名杂兵站在一起。接着打碎场景中间的金星模型，进入后钻进管道内，取回奥丁密码。



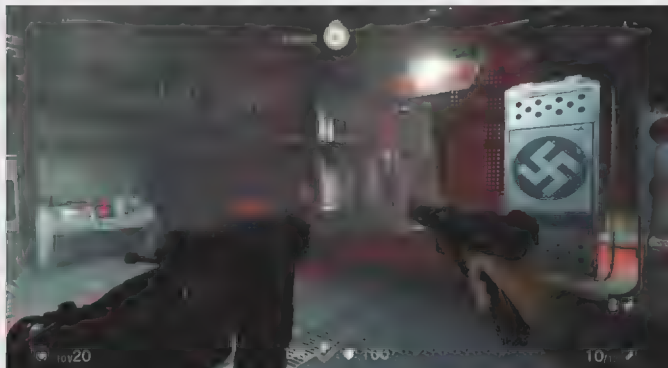
灭绝者号

回到基地狂欢后，需要找到佛吉斯的手臂，首先前往餐厅找到杰克，随后前往机库（三楼东侧的楼梯）。来到机库后，飞机北面的铁箱子用镭射枪破坏后能发现一个通风管道，顺着通风管道便能找到佛吉斯的手臂，之后将手臂还回去便会触发剧情。



来到灭绝者号时，先等安娜跳进仓门，再等待仓门打开，太过着急的话就会和笔者第一次一样直接千米高空上掉下去。进入后消灭所有敌人，等待安娜开启前方大门，这里没有指挥官，敌人也很密集，不用考虑潜行的问题，直接正面消灭所有敌人。

根据任务指引钻过通风管道，这里只有三名敌人，可以补给一下弹药，穿过这里来到控制室后会有一名指挥官，利用巨蟒勒甲进来的话直接就能看到指挥官在对面。

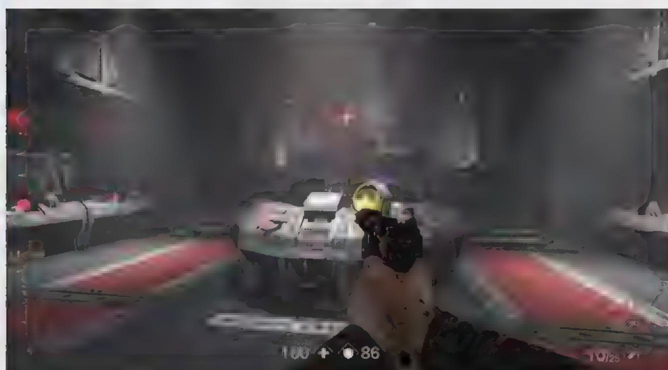


调查平台后离开这个场景，回去找安娜的途中又会有两名指挥官，之前的敌人以及门口都会有重火力的加特林，懒得前行的玩家可以直接正路轰过去。先利用消音手枪消灭楼下的杂兵，再消灭炮台左下角的杂兵，便可以勾引来第一名指挥官和另外一名杂兵。全部消灭后下楼梯，前方会有一个炮台，这个炮台可以直接消灭前面的指挥官和超级战士。



靠近安娜后会有大量敌人，消灭全部后安娜便会出现给予新的任务提示，进入另外一个交通仓来到下一个场景，中途会被超级战士破坏。从损坏的交通仓跳到旁边的风扇，破坏风扇进入管道会有一名指挥官。

从管道出来后，顺着圆形场景二楼左手边走到头，消音手枪击杀掉下方的三名敌人。房间门口，从两侧下方的缝隙钻进去，再通过管道的缝隙前进（注意调整视角），出来后指挥官就在前方，旁边还有两名敌人，嫌麻烦可以直接跑上去近战杀死，之后输入第二个奥丁密码，控制台右边的左下角还有地图。



从指挥中心出来后又是一场恶战，在环形场景，利用二楼的机械臂离开这里，来到甲板。在遇到两名指挥官之前，会有两名超级战士从天而降，推荐优先击杀，避免给后面的潜行带来麻烦，并且在击杀了超级战士后，两名军官都会聚集在甲板右侧二楼门口。触发指挥官警示圈后，先用消音手枪解决正面走过来的士兵，之后从楼下上楼梯来到右侧二楼，很容易就能解决这两名指挥官。

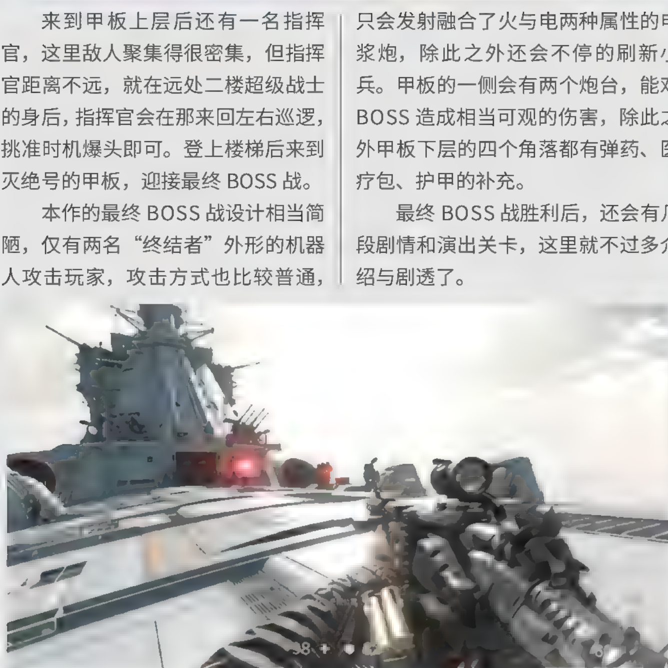




来到甲板上层后还有一名指挥官，这里敌人聚集得很密集，但指挥官距离不远，就在远处二楼超级战士的身后，指挥官会在那来回左右巡逻，挑准时机爆头即可。登上楼梯后来到灭绝号的甲板，迎接最终 BOSS 战。

本作的最终 BOSS 战设计相当简陋，仅有两名“终结者”外形的机器人攻击玩家，攻击方式也比较普通，只会发射融合了火与电两种属性的电浆炮，除此之外还会不停的刷新小兵。甲板的一侧会有两个炮台，能对 BOSS 造成相当可观的伤害，除此之外甲板下层的四个角落都有弹药、医疗包、护甲的补充。

最终 BOSS 战胜利后，还会有几段剧情和演出关卡，这里就不过多介绍与剧透了。



全升级工具包获取位置

伊娃之锤 /3

1. 打靶场记分牌对面有第一个升级工具包。

2. 第二个打靶场，刚一进入第二名敌人的脚下有第二个升级工具包。

3. 获得装甲能力后，教学关卡结束位置便能看到升级工具包，流程不会错过。

曼哈顿 /6

港口区

4. 废墟楼内，从楼外的楼梯上到四楼时便能看到一个升级工具包，流程基本不会错过。

地铁

5. 地铁北侧的控制室内便能看到升级工具包。

核子避难所

6. 在中间控制被铁门封闭的圆形房间，贴着右侧走到头能看到一个缝隙，缝隙边上的木箱上有一个升级工具包。

7. 下图位置钻进去，左手边有一个升级工具包。

废墟区

8. 剧情中遇见机械巨兽的场景，来到中间废墟楼的二楼，一张放满文件的木桌旁有一个升级工具包。

顶层公寓楼

9. 该区域分为三层，最上层的角落处能发现一个升级工具包。





罗斯威尔 /2

[illegible]

[illegible] /1

农庄片场

12. 主角老家的地下室便能找到升级工具包。

纽奥良 /5

[illegible]

[illegible] /4

金星居住地

18. 在下层，有许多间写有“ABCDE”等英文字符的员工房间，A与B中间的房间内能找到一个升级工具包。

金星交通大厅

19. 要爬下很长一段电梯井的位置，电梯井中间的平台上能看到一个升级工具包。

20. 暗杀任务金星交通大厅最终目标的正下方管道内有一个升级工具包，与战斗步行器在一起。

最高统帅部

21. 暗杀任务中，最终目标位置有一个写有"22"数字的大厅，大厅的正中间还有一个炮台，旁边3个白箱子中间有一个升级工具包。



支线任务

支线任务随着流程的进度会依次解锁，与装备相关的支线任务会在获得指定装甲后解开。建议玩家将游戏通关后再来清理支线任务。支线任务会随着玩家开头选择的队友以及中途选择的装甲存在一些差异，这些有差异的任务不影响奖杯 / 成就的获取。

普通支线任务

喂罗莎

任务NPC：[illegible]

[illegible]



麦斯的玩具

任务NPC：麦斯，随剧情变更位置

收集所有的玩具即可，参照后文收集地图。

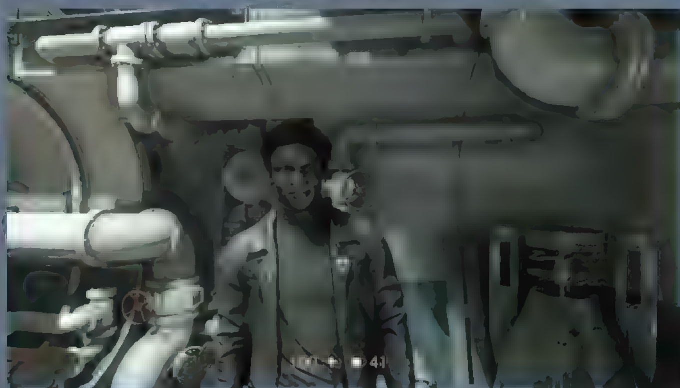


特别策划
要占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

清除老鼠

任务NPC：[illegible]

[illegible]



破坏磁带

任务NPC：兰尼，位于骇客中心

暗杀任务的曼哈顿地窖中，从场景入口附近的控制室内登上二层，按方向键↓可以看到磁带的位置，一共有6个磁带。



[illegible]

任务NPC：海克力斯，位于赛特的工坊上层

目标位于金星最高统帅部区，玩家乘坐电梯来到第二层后，右手边门口有血迹的房间内便能找到任务目标。





装备升级支线任务

需要获得对应动力装甲后才能触发的支线任务

破坏苏美泥板

任务NPC：[illegible]

[illegible]



让司达宾斯先生不省人事

任务NPC：伊丽娜，[illegible]



关闭 66G 区的瓦斯

任务NPC：哈比布，位于伊娃之锤中层西南角的通道。

利用巨蟒勒甲找到瓦斯的开关并关闭。



清楚挡住储藏室入口的障碍物

任务NPC：利特娃，位于伊娃之锤中层电梯处。

利用增力盔甲撞开杂物。



DLC——神射手老乔大冒险

本篇主菜单中，选择“秘密行动模拟器”，再选择“自由编年史”便能看到本作的三款 DLC 剧情任务。进入 DLC 至少需要本篇剧情通过一章才能开启“秘密行动模拟器”。

DLC 回归传统选关模式，共有三个关卡。按□键可以切换难度，依次对应本篇中的 7 个难度。收集品方面与奖杯 / 成就关联的有“黄金”、“阅览品”，无关的则是武器的升级零件，都将在下文的流程攻略中写到。

全收集流程攻略

注：由于本 DLC 内没有消音武器，因此本攻略不再将潜行放在首要目标，只尽可能迅速的击杀指挥官，阻止增援的出现。

第一卷

在牢房中醒来后，与隔壁的室友对话并触发剧情，利用奔跑冲刺撞开面前的墙壁并击杀墙后的敌人。“勇猛过头”这个技能与本篇中增力盔甲功能相同。关押乔的牢房北面有一间仓库，可以通过窗户翻进去，蓝色的牛仔裤旁发现阅览品 1，仓库西边牢房中尸体旁的桌子上则是阅览品 2。

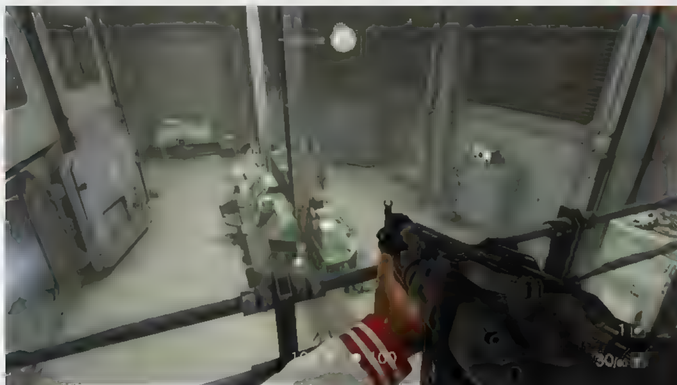
接着根据提示来到对面的房间，分别按下两个红色按钮，开启通往隔壁牢房的铁门。

通往隔壁的牢房还需要撞毁一面墙壁，通过后解决几名敌人再次撞毁一面被探照灯照射的墙壁，拉下里面的电源，这个房间内西面的两个货架中间的纸箱内能找到金块 1。



来到下层，过道上可以获得突击步枪，这里会出现两名指挥官。首先从右边的门出现暗杀一名敌人，然后回来击杀房间内的敌人（这名敌人刚好回头），这名敌人右边的门出现还能看到一名侧站着的敌人，蹲下靠近暗杀后再右转 90 度还能看到一名背对着你的敌人。全部解决后一楼清理完毕直接上二楼，一名指挥官会在二楼三楼巡逻，暗杀难度很低，而另一名光头指挥官在二楼的一个房间内站着，可以在三楼爆头击杀。需要注意的是本场景中的猎狗并不会触发警报。

二楼光头指挥官的房间内可以获得破片手榴弹，根据提示到达三楼并触发存档剧情后，面前会有一名需要撞开的铁门，铁门左侧的平台上发现阅览品 3，铁门右侧的箱子上发现金块 2。通过铁门后到达医务室，在有红色灯管的控制台处能发现阅览品 4。



通过医务室前往二楼，楼梯拐角处可以获得爆弹枪。到达二楼后会有一场恶战，接着来到三楼。撞烂目标指引的墙壁来到四楼。撞烂通往四楼楼梯中间会有一面墙壁，墙壁后面会有 5 个箱子，可以通过冲刺撞碎并发现金块 3 和冲锋枪弹夹。进入四楼，先暗杀面前的两名士兵，然后去右边的拐角等待，第一名指挥官会从楼梯走上来。第二名指挥官将自己锁在房间内，没有办法暗杀，直接从楼梯来到对面，撞开铁门击杀，速度快的话不会触发警报。上层西北角的房间里，能发现阅览品 5 和麦格农。



拉动指挥官房间内的开关，之后楼下会冲进来许多超级战士。玩家需要利用超级战士的电熔枪融化场景中间的集装箱，然后骑上庞蒸猎犬，沿路没有收集品，只用爽快地消灭眼前的所有敌人即可。



到达终点后下犬进入室内，走过洗衣房后铺有木地板的房间内，右手边的桌子上能发现阅览品 6。上楼梯来到三楼，这里的墙壁布满了铁网，在第一个拐角的房间中，左边的桌子上能找到阅览品 7。风扇处右拐会出现许多敌人，消灭后右边有一间起居室，床的左侧能发现阅览品 08。从起居室旁的厕所撞碎墙壁来到另一件起居室，床头右侧能找到金块 4，至此第一卷的收集全部完成，随后前往尽头的电梯完成本关。



第二卷

玩家首先要在梦境中进行作战，醒来后上楼会有第一名指挥官，直接从左边的通道进入中间的房间击杀指挥官即可，指挥官旁边能找到阅览品 9。西边有一个房间可以通过撞碎墙壁进入，旁边能看到楼下的集装箱上方，可以发现金块 5。



跟随指引下楼梯到达下一个场景，楼梯左边的桌子上有大量的补给品。场景可以看到前方高台有一个炮塔，面朝炮台，右手边能看到阅览品 10。继续前进来到仓库，消灭仓库的所有敌人后根据提示打开控制室的开关。仓库东北角的桌子上能找到阅览品 11，控制室门对面房间有钉枪。进入下水道内，再从另一头回到地面上。

上来后，背后的房子内有补给，而从右边绕到背后的房子外面能发现金块 6。进入正面的 CD 厅，柜台处有阅览品 12。到达街道后不要前进，待在原地消灭所有敌人，因为前进一小段便会触发一名指挥官，防止直接进入警报状态。指挥官位于前方红色霓虹灯的招牌下，直接冲过去击杀可以避免警报招来的敌人。红色霓虹灯店内的柜台上能发现阅览品 13，厨房内则能找到刺穿装甲。



从厨房的地下室来到另一侧，这里需要躲避一只庞蒸猎犬。东南角的二层阳台上能发现金块 7，玩家需要通过爬上起点处的集装箱，一路跳跃到阳台上。西南角的集装箱进入后有一面可以撞碎的墙，通过后来到下一场景，进入蓝色的建筑物内。

建筑物是一家商店，商店的收银台旁边能找到阅览品 14，穿过商店到达秘密警察总部前的广场上。进入警察局便会触发两名指挥官。虽然一直有一名敌人看着门口，但是蹲着进入并不会被发现，然后绕后用罐子击杀这名敌人。警察局的前台内能发现阅览品 15。先暗杀警察局一楼北侧房间内的指挥官，然后从南侧上二楼，走廊内两名敌人很难避开，不如直接冲刺然后左拐击杀掉第二名指挥官。指挥官旁边审问室的铁门可以撞开，内有金块 8。撞开另一边的铁门，翻过碎掉的窗户再撞开铁门下楼，进入控制室打开进入囚犯的铁门。下来后的第一章桌子上便能看到阅览品 16。至此第二幕的收集全部完成。



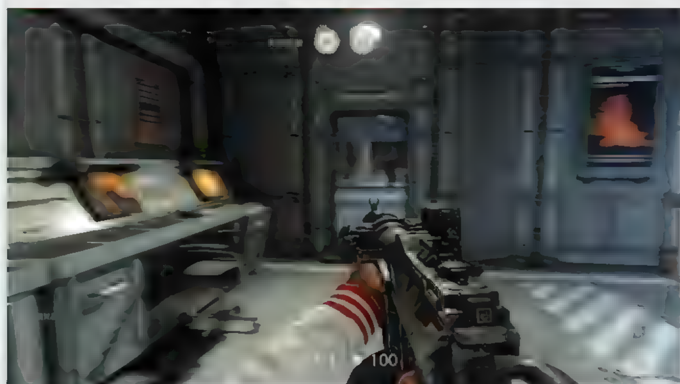


第三卷

先搜刮一下补给，撞开两扇铁门后来到纳粹的大厅，东南角的桌子上能找到阅览品17，之后朝北侧进入办公室，正前方能获得战斗手枪，手枪右侧是金块9，左侧则是阅览品18。在贴满照片黑板的右手边，能发现阅览品19。



到达办公室门口后，打开木门右手边便是阅览品20，房间三面橙色屏幕的下方能看到金块10。先调查唱片机，然后按下桌子上的开关打开暗门，下楼梯后桌子上可以找到火箭。拐角后消灭两名敌人，在提示触发指挥官的位置，左手边能发现阅览品21。这两名指挥官的潜入难度很大，敌人较多，并且这个场景警报增援的敌人来的较慢，所以建议直接冲向第一名指挥官所在的高台击杀，然后再前往东北角的房间内击杀第二名指挥官。进到地下通道，击杀掉几名装甲敌人后来到另一个广场，并触发两名指挥官。



由于场景的入口被两名敌人无缝看守，需要很大的运气成分才能安全进入广场，所以建议直接冲撞消灭眼前的敌人，然后径直上楼梯走上通道，两名指挥官都会在通道另一头的楼梯下方待命，直接击杀即可。全灭敌人后上楼梯进入广场中间上方的指挥室，这里有阅览品22，然后登上偷渡船离开场景。



进入太空中后，消灭前方的敌人，右拐一个放油飞机的箱子上能看到金块11。顺路前进会触发两名指挥官，这里前方有两名相互照应的敌人，同样无法进行潜入。最快解决的方法是撞开两名敌人，径直冲向对面然后左转到头的房间内击杀第一名指挥官，然后出来跳到下层，进入南面的过道内击杀第二名指挥官，然后龟缩在通道内消灭所有敌人，速度够快的话，沿路的敌人都不会反应过来朝玩家开枪。第一名指挥官的房间内能找到阅览品23。下一个有两排座椅的场景内，尽头的箱子上能找到旋转器。



来到空间站外面，先要消灭一波敌人。触发指挥官后新场景的敌人会直接发现玩家的位置并冲过来，因此直接将他们击杀，这个场景要很久才会出现敌人增援。再次进入室内后可以收集一下补给品，接着从另一头回到室外再进入室内。第一个遇见敌人的场景，场景中间的电动车上能发现阅览品24，而东面左边的冷冻胶囊内能发现在金块12，至此本DLC的全部物品收集完毕。最后一个场景会有两名指挥官，不过任务的目标是消灭场景内的所有敌人，所以无需多虑，直接火力全开消灭敌人。胜利后从右侧的楼梯进入室内出发剧情，第一弹DLC的故事也就此结束。





全物品收集地图



■伊娃之锤上层–靶场



■伊娃之锤中层

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代


■罗斯维尔地底区


■梅斯基特


■罗斯维尔市中心区


■纽奥良隔离围墙区



■曼哈顿港口区



■纽奥良贫民窟区



■纽奥良佳市街区



■纽奥良湖景区

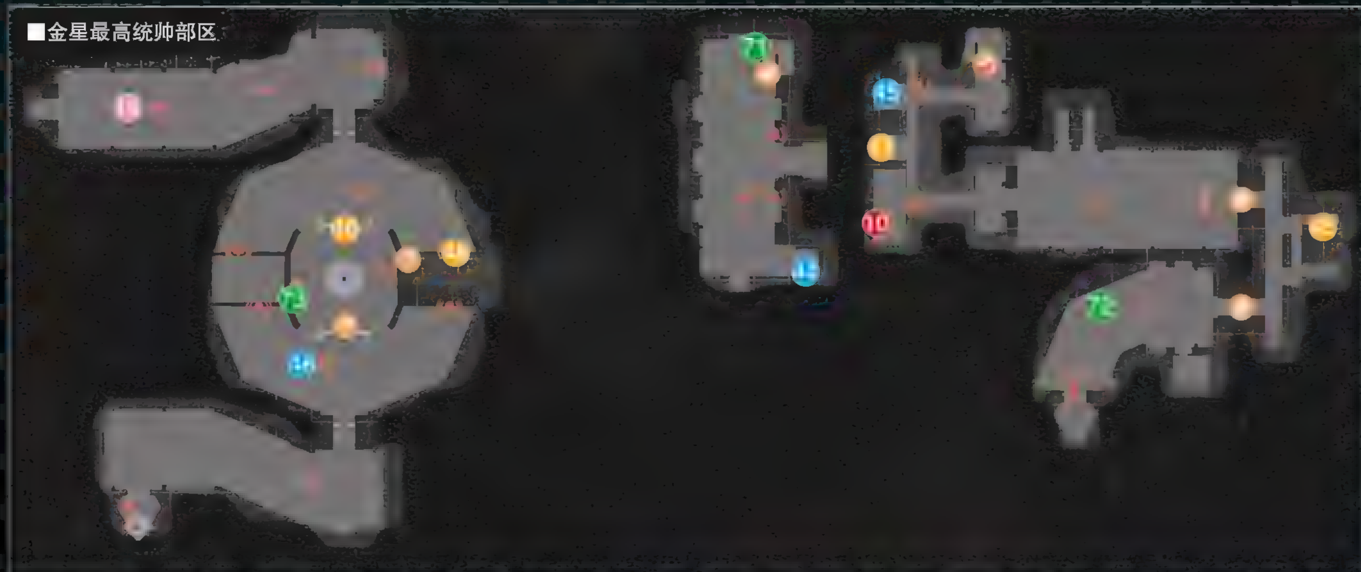

■曼哈顿地铁区


■曼哈顿废墟区


■曼哈顿核子避难所区


■曼哈顿顶层公寓区


■金星飘浮城居住区


■金星最高统帅部区



■金星飘交通大厅区

■河滨

奖杯 / 成就指南

本篇指南



"天寿喔"难度视频攻略见B站游戏机视频《热血最强》

本作奖杯 / 成就难度之高近年来几乎没有游戏可以匹敌，更不用说与前作相比。难点不仅在于繁多的收集物品与无法选关游戏的机制，更加无情的是玩家需要完成最高难度"天寿喔"。

全奖杯 / 成就路线

推荐以任意难度（适合自己的难度）完成游戏的一周目，除了升级工具包以外其他收集品一概忽视。一周目通关后再完成各个区域的暗杀任务，并拿到所有的收集品，支线任务也可以一同完成。

之后便进行高难度通关，可以一个难度一个难度往上加，也可以直接从"死亡化身"难度开始。在"死亡化身"难度下将关卡流程背板得炉火纯青后，再开始尝试"天寿喔"难度的攻略。

XOne 版

成就总数	1000 点 /50 个	最少通关次数	2
全奖杯/成就难度	9/10	有无会错过的成就	无
全成就所需时间	50小时以上	成就BUG	无
在线成就	无	特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
51	38	10	2	1

新巨像
解锁条件 获得所有奖杯

似曾相识 10点/
解锁条件 剧情奖杯

薪火相传 10点/
解锁条件 剧情奖杯

内部敌人 10点/
解锁条件 剧情奖杯

了不起葛蕾丝 10点/
解锁条件 剧情奖杯

是该死的外星人！ 10点/
解锁条件 剧情奖杯

安息吧老爸 10点/
解锁条件 剧情奖杯

健身有成！ 10点/
解锁条件 剧情奖杯

理想家兼酒鬼 10点/
解锁条件 剧情奖杯

金星 10点/
解锁条件 剧情奖杯

灭绝者号 10点/
解锁条件 剧情奖杯

万事起头难 10点/
解锁条件 每种收集品都至少找到一个

玩具收藏家 25点/
解锁条件 找到麦斯的所有玩具

乐迷 25点/
解锁条件 找到全部的唱片

金手指 25点/
解锁条件 找到全部的黄金

恐怖威廉 25点/
解锁条件 收集所有最高指挥官死亡卡
获取方法 暗杀掉所有区域的指挥官即可。

明星阵容 25点/
解锁条件 找到所有的明星卡

艺术迷 25点/
解锁条件 已经找到所有美术概念图

改造技师 10点/
解锁条件 升级武器

专家 20点/
解锁条件 完全升级一款武器

枪枝狂 40点/
解锁条件 完全升级所有武器

革命 50点/
解锁条件 完成游戏

放马过来！ 10点/
解锁条件 在"放马过来！"或更高难易度下完成游戏

放手一搏！ 10点/
解锁条件 在"放手一搏！"或更高难易度下完成游戏

叫我恐怖威廉！ 10点/
解锁条件 在"叫我恐怖威廉！"或更高难易度下完成游戏

我是死亡的化身！ 20点/
解锁条件 在"我是死亡的化身！"或更高难易度下完成游戏

天寿喔 30点/
解锁条件 在"天寿喔"难易度下完成游戏
获取方法 本难度无存档点，死亡后直接回到标题界面，敌人强度与"我是死亡的化身！"相同。

精通一项异禀技能 25点/
解锁条件 精通一项异禀技能

精通所有异禀技能 50点/
解锁条件 精通所有异禀技能
获取方法 可以通过S/L的方法快速地完成所有异禀技能。

横冲直撞 15点/
解锁条件 用增力盔甲摆平一名冲过来的超级士兵
获取方法 增力盔甲冲刺的时候与冲刺的装甲敌人相撞即可将对方秒杀并获得奖杯/成就。

一朝被蛇咬 15点/
解锁条件 施展巨蟒勒甲击倒
获取方法 钻进狭窄空间的时候使用近战攻击。

天空是我的极限 15点/
解锁条件 施展战斗步行器击倒
获取方法 使用战斗步行器的时候使用近战攻击。

一命呜呼 10点/
解锁条件 在飘浮城试镜中杀死希特勒
获取方法 在流程进行到金星关卡，玩家参加希特勒举办的试镜部分时，最后动作戏的阶段，玩家需要自行走到前方的玻璃房，这时面朝着躺在地上的希特勒，能看到近战攻击R3键的互动提示。



特别策划 重点强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

叫我纳粹杀手 20点/

解锁条件 连续潜行暗杀10个敌人

获取方法 推荐获得所有的装备与技能后，选择金星最高统帅部，利用即时存档功能节省时间，只需要不被发现的情况下连续杀死10敌人，不限制手段。

使用消音手枪双持，不瞄准的情况下左右齐射击杀率更高。首先开场的过道内有三名敌人可以暗杀，这里进行存档，因为一定几率会有一条机械狗来回巡逻。没有巡逻的话便暗杀场景内的两名敌人和一名指挥官，然后蹲下前往电梯处，右边的装甲兵不会发现玩家。上电梯后第一个过道便有两名敌人，前方第二名指挥官附近还会有大量敌人，可以轻松的完成本奖杯/成就。

顽固的脑袋 20点/

解锁条件 收集1000顶头盔

获取方法 推荐曼哈顿的顶层公寓区，这里地图小，头盔多，击杀敌人也可以获得头盔。但是注意，一定要护甲没有满的情况下才能获取头盔。

我够像机器了 25点/

解锁条件 在"放马过来！"或更高的难度下，成功驾驭庞蒸猎犬，而未杀死任何人

获取方法 纽奥良流程中玩家可以驾驶机械狗，但获得奖杯/成就则需要在"放马过来！"难度下驾驶不杀死任何敌人，其实只需要先用枪械解决掉所有敌人，然后驾驶机械狗前往目的地即可。

意犹未尽 10点/

解锁条件 造访每个地区

全体通杀 50点/

解锁条件 完成所有刺杀任务

获取方法 通过解开密码可以开放所有的区域，当所有剧情区域完成后还会有一个额外的"河畔"区域。缺少密码的话可以通过曼哈顿的顶层公寓区来获取，开场后直接解决两名指挥官拿取密码离开，熟练的话只需要半分钟即可获得两个密码。

应有尽有 30点/

解锁条件 获得所有装备和装备升级

升级组合 20点/

解锁条件 升级一项装备

得分王 30点/

解锁条件 在靶场拿下最高分

第一个输家 30点/

解锁条件 在近战训练场以第二快的速度完成训练

获取方法 两个打靶相关的奖杯/成就一定要刚开始解锁时就拿到，随着剧情的推进，得分榜上得分会越来越高，很难完成。

残而不废 5点/

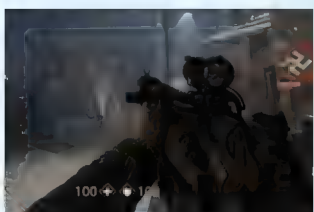
解锁条件 坐在轮椅上施展击倒

获取方法 在序章驾驶轮椅的关卡中，使用R3键近战杀死一名敌人即可解锁奖杯/成就。

孤注一掷 10点/

解锁条件 扔出手斧，从30公尺外杀敌

获取方法 要选择一个足够长且空旷的场景，推荐罗斯威尔市中心区域，来到下图位置，将准心抬到敌人上方窗户的中心投掷手斧即可，建议即时存档后多试验几次，控制距离。



谜团 10点/

解锁条件 用谜式密码机解译一名最高指挥官的地点

观光 5点/

解锁条件 造访一个地区

复古 10点/

解锁条件 玩《Wolfstone 3D》

获取方法 位于伊娃之锤上层的俱乐部。

自食恶果 20点/

解锁条件 用超破坏步枪摧毁破坏神

获取方法 在进入前往最终战甲板的电梯之前，外面有一把武器便是超破坏步枪，使用这把枪击败最终BOSS即可获得本奖杯/成就，如果之前没有获得，击败其中一名BOSS也会掉落这把超破坏步枪。

幽灵 30点/

解锁条件 在不触发任何警报的情况下，完成一个地区

获取方法 推荐曼哈顿的顶层公寓区，这个区域仅分为三层，上层有一名敌人，中层有两名敌人与一名指挥官，然后选择没有装甲兵的电梯口下去，暗杀几名敌人造成声响后，最后一名指挥官便会来回走动，找准机会爆头完成本关卡即可获得奖杯。

继续玩 10点/

解锁条件 等制作团队名单结束，游戏便会继续

横生枝节 50点/

解锁条件 完成所有支线任务



DLC奖杯指南

由于可以选关，并且流程较短，因此DLC"天寿喔"难度要简单不少，而回归的挑战模式仅需要完成最高难度，并不需要达成相应评价，同样简单不少。

第一波进攻 15点/

解锁条件 逃离欧米茄研究站完成第一幕

抢进半场 15点/

解锁条件 躲避追兵（剧情第二幕）

远阵 15点/

解锁条件 对梅兹最高指挥官复仇（剧情第三幕）

解读防守 15点/

解锁条件 找到所有阅览品

签约奖金 30点/

解锁条件 找到所有黄金

先发阵容 15点/

解锁条件 以"我是死亡的化身"或更高难度完成DLC

明星战士 30点/

解锁条件 以"天寿喔"难度完成DLC

实验室装甲 15点/

解锁条件 以"我是死亡的化身"难度通过"欧米茄研究站"挑战

梦魇装甲 15点/

解锁条件 以"我是死亡的化身"难度通过"梦魇"挑战

金星装甲 15点/

解锁条件 以"我是死亡的化身"难度通过"金星"挑战

获取方法 仅需通关即可，无需挑战分数。



虽然玩家们都期盼着“《大神》系列”能早日推出新续作，但向来以没节操而著称的 Capcom 又怎么会放过在 PS4、XOne 和 Steam 平台再捞一笔的机会呢？这次登陆两个次世代平台以及 PC 端的《大神 绝景版》与早先的 PS3 版并没有任何不同，并且就连奖杯都是共用的（如果玩家在 PS3 版已入手白金，那么 PS4 版就没有打白金的意义了……）。不过之前因为主机等原因没有体验过本神作的玩家，借此机会恶补一下也是很不错的，毕竟价格很有优势啊。

文 八重樱 美编 Juxi

PS4 XOne		
大神 绝景版		**Capcom**
大神 绝景版		动作 / 日版
2017 年 12 月 21 日	本地 1 人	无对应周边
售价为：2990 日元		

系统介绍

操作说明

PS4	XOne	作用
△	Y	刨坑/使用里装备的武器/画粗线
○	B	吠叫/对话/调查/对敌人使用“神业 无礼”和“神业 无礼讲”（需先学会技能）
□	X	突进撞击/使用表装备的武器/加速/画细线
×	A	跳跃
左摇杆	左摇杆	移动，速度有三段变化
右摇杆	右摇杆	调整视角
方向键	方向键	打开菜单时选择选项
L1	LB	切换镜头视点
L2	LT	显示所在场所的地图
R1	RB	进入绘画模式
R2	RT	习得“神业 かわせ身”后能进行无敌回避
触控板	MENU	打开道中扇

游戏画面说明



①**太阳器**：相当于是体力，受伤或溺水时会减少。

②**墨葫芦**：当前可用的墨水量，用空的话天照就会变回普通的白狼。

③**财布**：当前拥有的金钱数量

④**神格**：守护天照的不可思议之力，共有绿、黄、红三个阶段，可令敌人的三次攻击无效。一旦神格耗尽就有可能会进入“天罚”状态，该状态下受到的伤害更多。

⑤**画笔**：按□ / X 画细线、按△ / Y 画粗线 。

⑥**神烟**：当可以使用神业时在笔端就会出现晕染般的神烟效果。

道中扇说明

道具・装备品：在战斗中打开道具栏可以使用各种回复与攻击类型的道具，并且没有使用次数和时间限制；装备品可以更换武器和饰品，同样可以在战斗中使用。

神通力：天照的神通力分为四大类，太阳器、墨葫芦、异袋和财布。与其他动作游戏不同的是，升级这些能力不是靠打怪，而是靠幸玉。获得幸玉的途径有三种：一是找到地图上的枯萎樱花树和四叶草，用“花咲”令其绽放；二是用饵袋喂地图上的小动物；三是完成任务。在游戏前期幸玉较少的情况下先集中升级太阳器和墨葫芦，毕竟这两项是会对战斗起至关作用的。

神业确认：在这里可以确认已学会的神业的描绘方式。

各种绘卷物：绘卷的种类共计 8 种，大部分属于收集类型，并且对应奖杯 / 成就。

地图：能查看已到过的场所的地图。

武器心得

天照的武器共分为三大类，镜、勾玉、剑。每个种类有 5 把武器，共计 15 把武器。

当获得两把以上武器时就可以分别将武器装备在表装备和里装备上了，令战斗中的攻击方法变得更为多样。武器可用黄金砥粉来进行强化，每把武器能强化一次。

镜・表装备：威力和攻击范围都处于平衡阶段的武器，游戏刚开始时只能 3 连击，在道场习得技能后能实现 4 连击乃至 5 连击。

镜・里装备：将镜装备在里装备上后能防御敌人的攻击。成功防御住敌人的近身攻击后会发动“百舌落し”，效果近似于《忍龙》中的饭钢落。在敌人攻击的瞬间防御成功的话，会掉落 1 颗妖怪牙，并回复太阳器。后期学会“镜业 镜鸣”后，在表里装备上均装备镜武器，能令战斗力提升至 1.5 倍，并且所有防御均会掉落妖怪牙。

勾玉・表装备：攻击范围大、并附带自动追尾效果，连打□ /X 键能实现多段攻击，亦可以贯穿赤天邪鬼等类似妖怪的防御。但相对的，单发攻击的威力很低，而且攻击时的漏洞较大，容易遭到其他敌人的偷袭。

勾玉・里装备：装备在里装备时，勾玉的攻击会变成射击的形式，不过单发子弹的威力较低，适合用来牵制敌人或是将空中的敌人打下来。学会“神业 魂继”后能缩短装弹时间。

剑・表装备：可以蓄力的武器，蓄力后单次攻击就能造成惊人伤害。是挑战 BOSS 战和罗城门百鬼夜行时的不二之选。

剑・里装备：里装备状态下的剑攻击会变成向妖怪的突刺进攻，同样可以进行蓄力。突击距离长，追尾效果优秀，配合上“神业 剑舞”后能缩短一半蓄力时间（蓄力时会有清脆的音效出现）。

战绩评价

每场战斗结束后都会对玩家所消耗的时间、受伤程度给出相应的评价，并根据综合评价折算成金钱。评价共有 5 等，从高到低依次为：神、松、竹、梅、凡。综合评价的奖励如右：

评价	奖励
神	获得金钱×2
松	获得金钱×1.7
竹	获得金钱×1.5
梅	获得金钱×1.2
凡	无奖励

妖怪牙收集

战斗中，将敌人打到体力为零飞起的状态时，使用特定的神业就能获得妖怪牙（详情可见后文的“妖怪图鉴”）。除此之外，在道场学会“神业 无礼”和“神业 无礼讲”后也能直接攻击敌人获得妖怪牙。



妖怪牙可以在アガタの森的キバメ、西安京贵族街的宝帝和箱舟ヤマト的マルコ这三位牙收集家那里换取各种珍稀的道具和饰品，特别是“妖器 雾禁ヒョウタン”和饰品“水掤けの石筒”更是收集はぐれ珠不可或缺的道具。

名称	所需妖怪牙	商人	效果
旅のお守り	3	キバメ、宝帝、マルコ	上升1神格
神々の守り	8	キバメ、宝帝、マルコ	神格达到最高
黄金の桃	15	キバメ、宝帝、マルコ	装满异袋
神饰 魔除けの铃	20	キバメ、宝帝、マルコ	不会被百鬼绘卷追上
神饰 ご神木枕	30	キバメ、宝帝、マルコ	减少金钱回复体力
神饰 金の招き猫	50	キバメ、宝帝、マルコ	获得更多金钱
神饰 スリの手袋	70	宝帝	将一寸法师与敌人连起来能获得道具
妖器 雾禁ヒョウタン	80	宝帝	学会“神业 雾飞”，可以自由在各场所“物实之大镜”间瞬移（镜面上有图案的存档点）
神饰 水掤けの石筒	100	宝帝、マルコ	能在水面上行走
神饰 早墨ヒョウタン	100	宝帝、マルコ	墨葫芦的回复速度上升

动物图鉴

动物共有 20 种，分布在各个地图中，喂它们吃适合的饲料就会获得幸玉，同时该动物也会出现在图鉴中。

完成该图鉴并不要求玩家将各种动物的找到率达成 100%，只要找到全部 20 种动物就可以。

每种动物喜欢吃的食物都不尽相同，饵袋的种类共有 4 种，除了在沿途的瓶瓶罐罐中可以获得外，还可以在行商人那里买到。多准备一些在身上，以备不时之需。

各张地图上动物的位置已经用特殊符号标明，但由于篇幅有限就不将具体是哪些动物一一写明了，一般来说大家只要是看见动物就喂的话是不会有遗漏的（一部分动物要在消灭了罗城门或是净化荒地之后才会出现）。

动物	喜好
麻雀	豆
鸡	草
犬	肉
兔子	草
猪	豆
野猪	豆
猴子	肉、豆、鱼
家猪	豆
鹿	草
树莺	豆
狐狸	肉
狸	肉、鱼
马	草
虎	肉
老鼠	肉、豆、鱼
猫	鱼
牛	草
熊	鱼
羊	草
鹤	鱼

流程攻略

正式开始游戏流程前，还需要向玩家们强调几点：

1. 本作的宝箱众多，但有不少宝箱都是要求用特定的神业才有可能打开的，建议玩家们先不要执着于宝箱部分，等到游戏后期再统一收集会更有效率。

2. 但游戏中有几个迷宫是只能去一次的，例如十六夜之祠、宝帝的体内、水龙体内、鬼岛、神木村（百年前），这些地方的宝箱可以随着流程一起收集。不过就算有遗漏也没关系，并不会影响到はぐれ珠和古董品的完成率。

3. 幸玉和妖怪牙有意识地多收集，可以避免后期为了刷素材而进行重复劳动。

4. 道场可以学到不少技能，有空时一定要去完成。

八歧大蛇之章

神木村

●看完剧情后，控制天照进入树洞。一直前行来到神流・天之川处，然后从石碑右侧的道路直走到高台上，按照提示补全星座上缺失的“星星”，习得神业“画龙”。

●返回到天之川处，按下 R1/RB 键后用墨水涂抹天之川的河水，然后就可以游过天之川前往前方的イザナギ窟了。

●进入洞穴看到破损的宝剑，使用“画龙”补上缺失的剑刃后天空中出现星座，习得神业“一闪”。

●原路返回村子，使用“一闪”切下树上的桃子，神木村恢复生机。

●调查 3 个石化中的村民，跟随指示箭头来到山顶的平台上，在天空中画一个圆圈，令光明重回大地。

●来到村口，发现巨石挡住了出路。战胜赤天邪鬼后前往方イサノオ的家，进入地下一层按□ /X 键撞醒イサノオ。

●带イサノオ到村口，然后返回他的家左侧的树旁与其对话。

●和站在水稻田中的クシナダ反复交谈，得知她家的水车坏掉无法酿酒。

●站在桥上转向水车方向后用“画龙”修复水车，再在白天时进入クシナダ的家中和她对话，入手“铭酒 绝



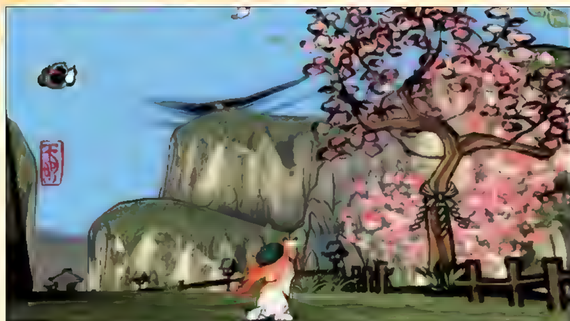


TIPS ? 宝箱　宝箱(需特殊技能)　四叶草　存档点　枯萎的樱花树　妖树　用辉玉能炸开的地方　荒地　罗城门　人鱼泉　喷泉　能使用璧足的地方　动物

景神”。

●将“铭酒 绝景神”交给イサノオ，然后使用“一闪”配合他完成练习。

●前往村口，再次使用“一闪”协助イサノオ摧毁挡路的巨石，之后天照就可以前往神州平原了。



花咲谷

●前往地图左上角的花咲谷。

●进入谷中不久就会看到开宴会的妖怪们，解决掉它们继续前进。

●沿途会遇到一些妖树，用“一闪”把它们丢出来的果实打回去就可令其一时气绝。

●来到洞穴中部会发生与绿天邪鬼、黄天邪鬼的强制战斗。

●在壁画的右上角画出太阳。

●继续前进来到的木之芽的房间，在左侧有个木栅栏，对其使用“一闪”后进入隧道。

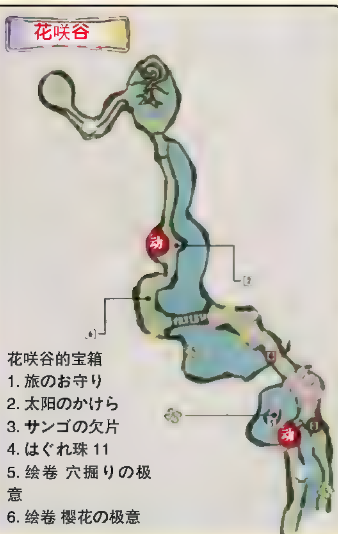
●配合イサノオ的攻击使用“一闪”，把熊从水晶球上打下来。

●将水晶球推到木之芽前方平台的水坑处，然后在天空中画出太阳。

●为星座补上缺失的星星后，习得笔神之力“樱花一花咲”。对塞之芽画出圆圈就可以令樱花树完全绽放了。

●原路返回，现在我们可以使用“花咲”令气绝中的妖树绽放了。沿途中的荒地要使用“花咲”净化成功后获得“樱花的极意”。

●另外，使用“花咲”令花咲谷中所有树木（包括妖树和枯树）全部绽放后，在壁画前会出现宝箱，里面装有“太阳的碎片”，三个太阳的碎片就能增加一格体力上限。





神州平原

●返回神州平原，先前往地图中央的塞之芽令其复苏，如此一来天照就可以自由地在神州平原上移动了。

●此时地图上会出现四处调查点。罗城门是强制战斗，无法中途逃脱。平原左下方的道场可花钱学习技能。地图右侧的花火屋，需要晚上去才能触发剧情，和炎之花火师タマヤ对话，然后照着设计图的样子在火盆中画出炸弹，天空中就会出现新的星座，习得“辉玉”。“辉玉”不但可以炸开有裂缝的墙壁，还可以在战斗中用来重伤敌人。

神木村

●四处场景全部调查完毕后回到神木村。

●和存档点旁的虚无僧对话，接下来让村子里的15株樱花树全部开花（全部开花后有特殊音效）。

●到山顶的平台，配合蜜柑爷爷的“真神乐之舞”对樱花使用“花咲”，成功后天空出现星座，习得“樱花二水莲”。



アガタの森

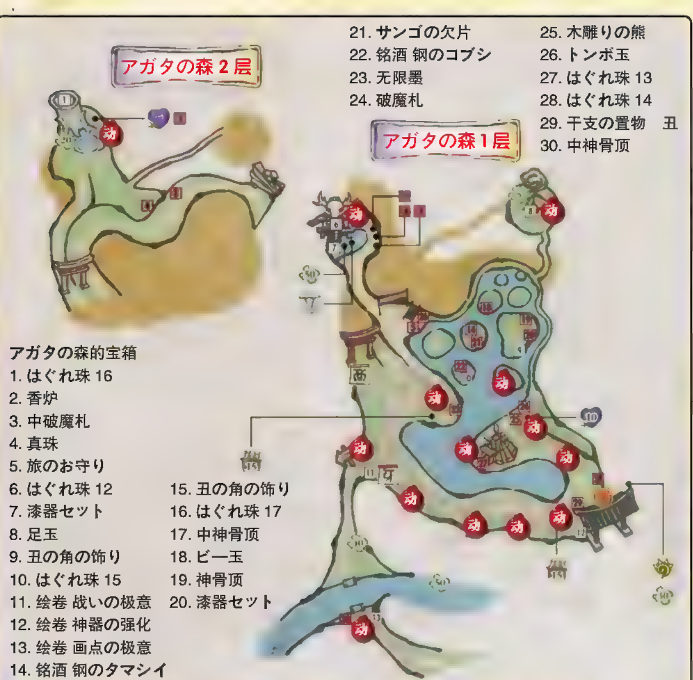
●使用“水莲”的能力可以从神州平原右下角的水路前往アガタの森。

●沿着河岸边一直走来到塞之芽所在的区域（不知道该怎么走可以看地图上的提示），使用“辉玉”炸开裂缝，进入后令塞之芽绽放。在树脚下可以获得神器“足玉”。

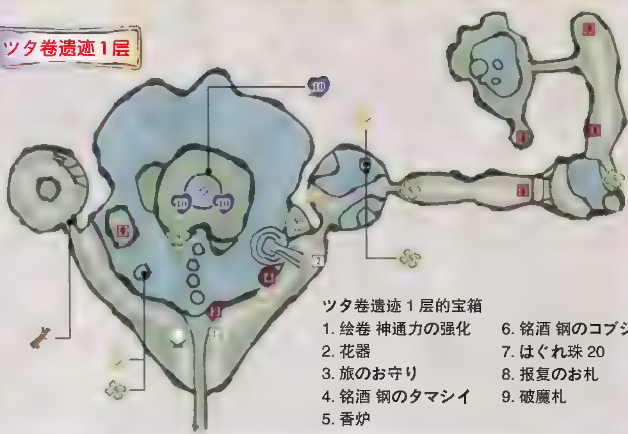
●返回アガタの森后，阴阳师ウシワカ登场。ウシワカ出招速度比较快，不过在攻击几下后会有一个较长时间的硬直，抓住这个时机输出即可。

●战斗胜利后ウシワカ就会离去，接下来前往地图中央小岛上和钓鱼的小男孩コカリ反复对话，再按□/X键撞他一次，接着玩钓鱼小游戏。

●进入钓鱼模式后，先用“画龙”将鱼竿与水中的鱼影连起来，接着根据鱼游动的方向反向推动左摇杆，要留意画面最上方的力道槽和右下角的体力槽，当力道槽为红时就会减少体力，体力为零时钓鱼就会失败。与鱼一番较劲儿之后就会出现QTE，按对按键鱼就会被拉出水面，再对鱼使用“一闪”就算钓鱼成功了。成功钓到两条鱼后，第三次钓鱼时来大シャケ就会出现，钓到它可入手遗迹的钥匙。



ツタ巻遗迹



●叼起钥匙前往地图右下角的遗迹（拿到钥匙后要马上跑开，否则コカリ会抢走钥匙）。

●先从右侧的小门进入，迂回往上走。

●来到水晶球处，需要先消灭前方敌人后水晶球才会被净化。将其推到尽头机关处，开启左侧的小门。

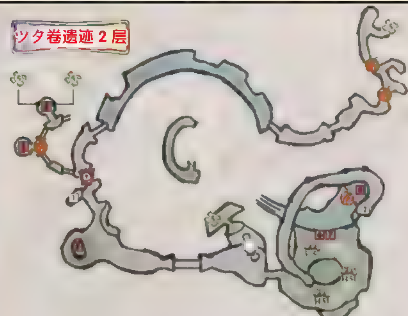
●战胜两只鬼灯后，场地中央会出现蘑菇树桩。对着天空画出太阳，蘑菇就会成长成平台帮助天照跳到高处。

●来到一处长长的石桥场景内，一寸法师打喷嚏会触发桥塌的剧情，此时需要马上开始加速跑才能顺利通过断桥。

●过桥后会看到一把妖怪锁。先跳到地面去，完成答选坊的挑战，就可以在场地中央入手破魔矢钥匙。

●使用破魔矢钥匙开启妖怪锁，前进来到断桥处，用“画龙”修复断桥，再从存档点前方的入口进入下一个房间中。

●这个区域内有 3 个罗城门，全部消灭后会出现蘑菇。和之前的操作一样，画出太阳令蘑菇成长，踩着蘑菇来到流出毒水的壶处，将壶全部破坏掉，遗迹中的水源才能恢复正常。





ツタ巻遗迹 2、3、4 层的宝箱
1. 丑の角の饰り
2. ツタ巻遗迹の地图
3. 黄金の桃
4. はぐれ珠 18

ツタ巻遗迹 4 层

5. 破魔札
6. 漆器セット
7. 神骨顶
8. はぐれ珠 19
9. 绘巻 神格の秘诀
10. 神骨顶

●跳入水中，顺着水流返回入口。进入巨大土偶脚下的房间，净化这里的三处荒地后空中出现星座，习得“樱花三 茑巻”。

●使用“茑巻”来到屋顶，出门后发现是在土偶的中部。利用周围的桃花一路攀爬到土偶的头顶，再将屋顶的四朵桃花与土偶头盖上的四个钩子连在一起，打开头盖进入土偶体内。

BOSS 女郎蜘蛛

在女郎蜘蛛的尾部可以看到 6 个钩子，使用“茑巻”将钩子与周围的桃花连在一起，成功连上两个后 BOSS 就会露出核心的眼球部分，用“一闪”可对眼球造成可观的伤害。一段时间后 BOSS 会恢复原有的蜘蛛姿态，此时如果没有及时脱离的话会受伤（大约损失一格体力左右）。反复数次就可以轻松解决掉它了。

●战斗胜利后解救出小狗梅太郎。前往地图最下方的河水旁，接下来的小游戏需要在在限定时间内使用“茑巻”将浮木上的钩子与岸边的桃花连起来。

高宫平

●进入高宫平后，使用“辉玉”炸开看板旁墙壁上的裂缝后，会与ウシワカ再度交手。ウシワカ多了一招技能会使用三次高速冲刺，玩家可将镜武器装在里装备上，当ウシワカ突进时按△进行防御。

●沿着螺旋木梯一直往上走来到高宫平外面。用“画龙”修复断桥，再对塞之芽使用“花咲”。



クサナギ村

●进入クサナギ村后，天照的墨水会持续减少直至没有。沿着台阶来到村子深处，遇到被妖怪附身的フセ姬。对话后有强制战斗，没有墨水只能用普通攻击取胜了。

●帮助フセ姬寻找她走失的 8 只爱犬，其中 5 只就在クサナギ村内，具体位置如下（需要给狗吃肉，肉不够的话可在村口的商人处购买）：

孝狗：台阶的中部会看到空中有一朵桃花，用“茑巻”登上高台上的洞窟，进到洞窟深处。

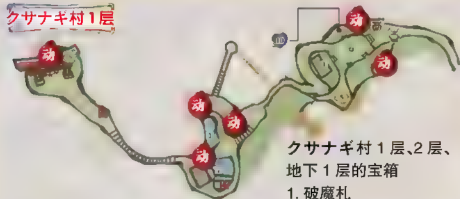
信狗：水井下方的荒地中，用“花咲”净化荒地后出现。

礼狗：イサノ才睡觉的地方附近，用“辉玉”炸开墙壁后进入洞中。

智狗：沿着イサノ才睡觉的地方往下走会遇到竹取翁，在他家旁边有一棵发光的竹子，使用“一闪”后智狗会出现。

悌狗：找到上面 4 条狗狗后，返回フセ姬所在地，悌狗就会出来挑战。战斗没啥难度，悌狗突进时身体会有闪光，很容易回避。

●胜利后继续找剩下的三只狗，它们在地图上都有标注。







笹部乡

●前往高宫平上方的笹部乡，但此时还无法进入其中。原路返回高宫平，前往左侧舌切爷爷和舌切婆婆的家。

笹部乡的宝箱
1. はぐれ珠 31
2. ビー玉
3. 旅のお守り
4. 木雕りの熊
5. 神骨顶
6. サンゴの欠片
7. 铭酒 钢のタマシイ
8. トンボ玉
9. 铭酒 钢のコブシ
10. 花器
11. 破魔札
12. はぐれ珠 30
13. 漆器セット
14. 香炉
15. はぐれ珠 32
16. 黄金の桃

笹部乡

●从建筑右侧倒塌的柱子进入2楼，用“辉玉”炸开屋顶，等到入夜时再从1楼的大门进入屋内，把舌切婆婆拽到月光下，婆婆和爷爷就会变回原形——乌天狗。

●打倒它们后救出麻雀少女，并将其送回笹部乡。

●从笹部乡1楼右侧的小路前往温泉，对话后开始挖温泉的小游戏。找到温泉后天空出现星座，习得神业“水乡”。使用“水乡”将温泉的水引入旁边巨大的添水中，一旁的栅栏门就会开启。

●继续往里走，和哭泣中的麻雀对话，然后根据“里见之印笼”的反应用“一闪”切开发光的竹子，出现义狗。对话后有场小战斗，用“辉玉”可对其造成不错的伤害。胜利后入手八宝玉之一“义”。

●返回温泉，可以从竹取翁那里入手移动道具“人鱼的古钱”，之后返回神木村。

神木村

●如果玩家之前没有玩挖萝卜的小游戏的话，需要先完成该游戏（详情可参考后文的分支任务介绍）。完成游戏后，入夜和站在萝卜地里的小狗对话并战斗，胜利后入手八宝玉之一“忠”。

アガタの森

●前往是アガタの森，和コカリ对话，然后到地图左上角的大树处，用“水乡”将木桶装满水。

●配合イサノオ用“一闪”消灭天邪鬼，再去找コカリ。

●再次挑战钓鱼小游戏，钓到大鱼叠头后天空出现星座，习得神业“月光”。

●叠头吐出梅太郎后同样有一场战斗。斗胜利后入手最后的八宝玉“仁”。

风神宫

●返回クサナギ村和フセ姬对话，然后从神社右边的小路去往风神宫。

●入口会遇到イサノオ，对话后进入神宫中。

●走右侧的通路，战胜尽头的罗城门，入手“破魔矢钥匙”。

●返回有池塘的房间，沿着L型的木制走廊可来到妖怪所面前。

●建筑物中间的电梯，只要在中央位置画上“辉玉”就会升至二楼。

●打倒百鬼绘卷入手“破魔矢钥匙”。

●乘坐电梯来到三楼，解开钥匙封印后进入，一路来到最上层的平台上。在夜空中逆着妖气流动的方向画出漩涡图案，三次之后神风重新回到村庄。同时习得神业“疾风”。这个技能可以吹开被火焰或是树叶等覆盖的宝箱。

●回到L型木制走廊处，对风车画出漩涡状的风，走廊顺时针旋转90度。

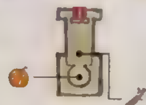
●沿着走廊继续往地图左边走下去，喷火的机关可以用“疾风”来通过，尽头是与赤カブト的BOSS战。

风神宫1层



风神宫的宝箱
1. 神骨顶
2. 丑の角の饰り
3. トンボ玉
4. 绘卷 笔の极意
5. 铭酒 钢のタマシイ
6. 木雕りの熊
7. 破魔札
8. 无限墨
9. 漆器セット
10. 真珠
11. はぐれ珠 34
12. 太阳のかけら
13. 风神宫の地图
14. 干支の置物 卯
15. 神骨顶
16. はぐれ珠 33

风神宫2层



风神宫3层



风神宫地下1层



BOSS 赤カブト

首先攻击其身体，数次后铠甲会消失，露出里面的火焰躯体。用“疾风”吹散火焰，就可以对BOSS本体造成有效伤害了。将BOSS体力打空后还需要配合イサノオ的攻击使用“一闪”，最后一招需要用三次“疾风”才能成功。

十六夜の祠

●返回神木村。剧情后出村，在村口背起クシナダ前往十六夜の祠。

●剧情后跳入洞中，在门口与天邪鬼对话，但对方不让天照进门。

●往反方向走进入到钟乳洞中，入手“雷击酒”。走到尽头消灭罗城门，开启宝箱入手“邪鬼面纱”。随便在面纱上画点什么，就可以返回天邪鬼处进门了。

●先去右侧的料理场。用“蔓卷”将大锅的锅盖拉起来，救出料理长。之后需要帮料理长寻找4个食材，并入手“破魔矢钥匙”。

●开启妖怪锁后往里走，之后使用“蔓卷”跨过断崖，再用“一闪”划过灯笼的眼球开门。在尽头房间中挑战罗城门，获胜后得到“鬼灯之肝”。

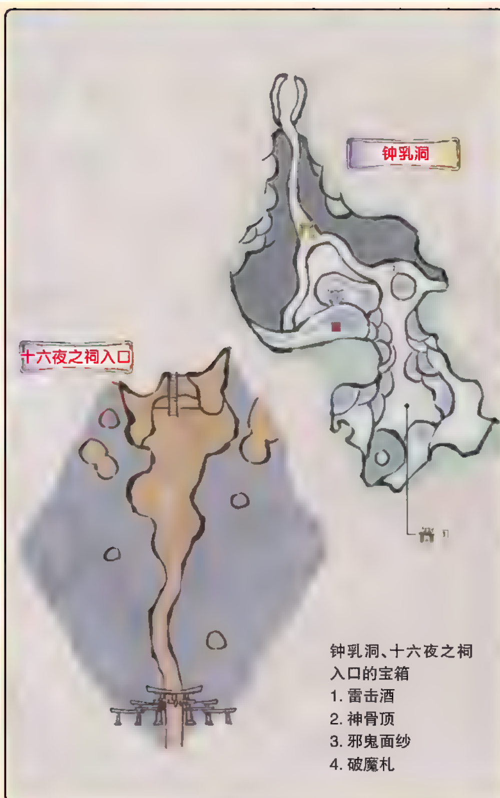
●原路返回，路边会出现水池。用“水乡”制造喷泉来到上层房间。

●在桥上站一下桥就会断掉。掉到下层平台后消灭罗城门，用“水乡”将水注入添水中，再制造喷泉登上水管。

●继续往前走会有一场强制战斗，胜利后用“一闪”攻击灯笼，开启房间中央的洞穴，再用“水乡”回到电梯处。

●对电梯上的天邪鬼使用“一闪”，令其无法握住摇杆，乘坐电梯来到地下。这里可以看到4个眼球灯笼，玩家需要用“一闪”一口气全部攻击到它们。





●进入房间后与冰唇轮入道强制战斗，胜利后天空出现星座，习得神业“红莲”。

●用“红莲”融化封住门的冰，和天邪鬼对话来到上层。

●罗城门中会出现和冰唇轮入道，用“红莲”就可以将其身上的冰融化掉。胜利后入手“冰唇轮入道之唇”。

●用“红莲”融化房间右侧的冰，可直接回到料理场。从料理场来到入口处，前方的花盆中长出了青色的花苞，借助花苞的弹力可以跳到上一层的台子上，再用“水乡”制造喷泉，可以回到断桥的房间。

●用“画龙”修复断桥后，再用“红莲”融化门上的冰，进入圆形的房间。消灭罗城门入手“朱目轮入道之目玉”。

●尽头房间中入手“破魔矢钥匙”，原路返回入口，用钥匙开启妖怪锁的门，进入骷髅砂场。

●场地内有一颗圆形石球，球将它推送至砂场尽头的机关上点亮烛台。

●离开砂场往上走。利用“茑卷”来到高处后，再用“疾风”吹起挂轴，一直前进到大炮处。

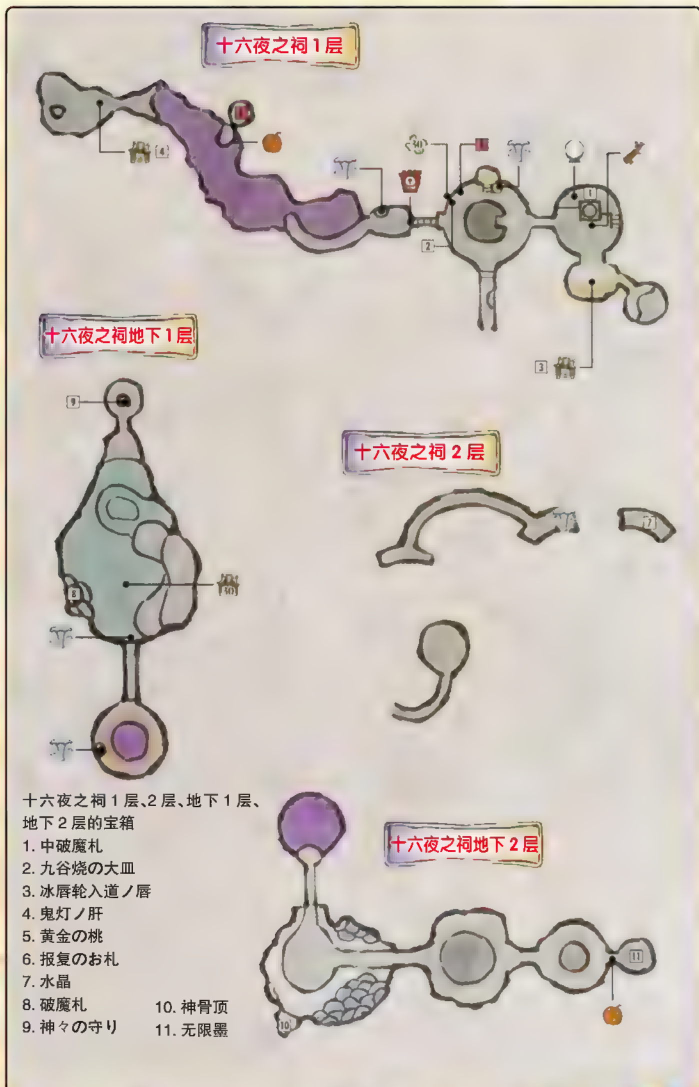
●算准时间用“红莲”点燃导火线，进入新开启的洞穴中。

●用“疾风”将燃烧的球吹下来，然后继续用“疾风”移动它，用其来融化墙壁的冰。

●进入房间消灭罗城门，入手最后的食材“黑天邪鬼之角”。

●返回料理场，将食材交给料理长。再回到入口，撞击大钟8次。与与控制电梯的天邪鬼对话，前往玉座之间。







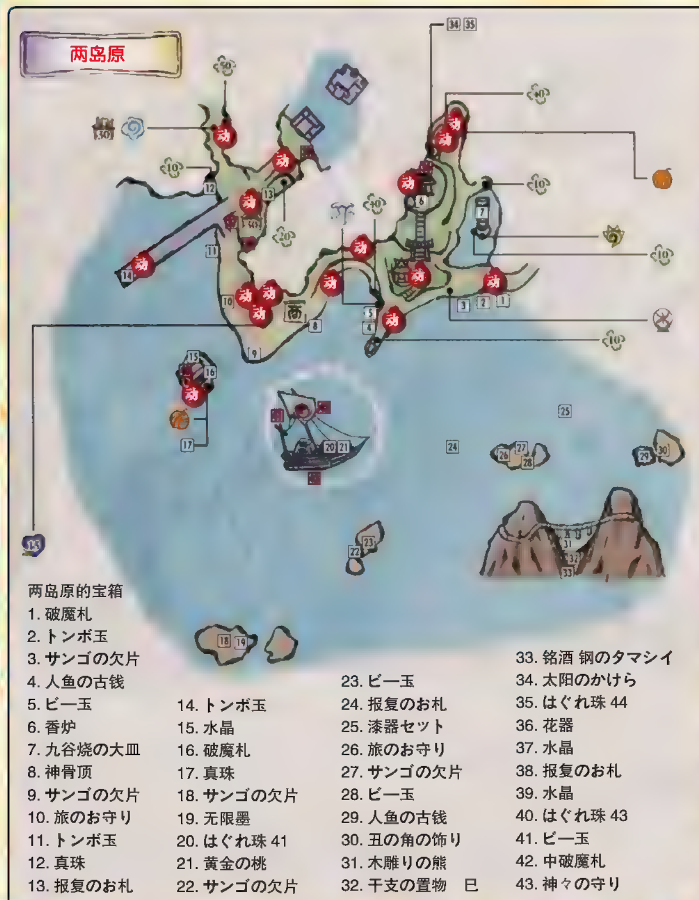
BOSS 八岐大蛇

战斗刚开始时，天照的攻击是无效的。等到イサノオ出场后，八岐大蛇的结界才会破掉。每个蛇头在攻击后都会张嘴吼叫，此时用“水乡”将地面上的酒灌入大蛇口中，两次之后蛇头就会醉晕。重复操作醉晕三个蛇头后就可以攻击中央的钟了。BOSS体力削减至零后进入第二阶段。操作和第一阶段差不多，但只用灌一次酒就可以。蛇头醉晕后用“水乡”能造成大伤害，但此招对水头无效。打倒全部8个蛇头之后，最后还需要配合イサノオ使用“一闪”结束战斗。胜利后入手武器“都牟刈太刀”。

九尾妖狐之章

两岛原







●返回神木村，和村民逐一交谈（イサノオ和クシナダ在イザナギ窟中）。

●经由高宫平前往关所。在桥边会看到一位弓箭手，当他射箭时用“红莲”点燃箭矢就可以放下大桥。

●过桥进入两岛原。沿着惟一一条小路来到地图最上方，用“辉玉”炸开山壁进入。

●使用“水乡”将水从最底层一点点输送到最上层，装满山顶的水池后塞之芽就会复活，用“花咲”令其绽放，完成净化仪式。

西安京

●探索完两岛原后就可以去西安京（庶民街）了。

●进入西安京后先去地图左上角找宫大工ナグリ对话，接下来需要完成修复水路的任务。挖水路之前可以先将水路里的宝箱收集一下，涨水后不太方便操作。

●修复水路之后从北侧的入口前往贵族街。桥上会遇到弁庆，和他交谈后返回庶民街的道具店购买“名竿雪宗”，再找弁庆对话开始钓鱼游戏，钓到“太刀鱼”后就可以前往贵族街了。

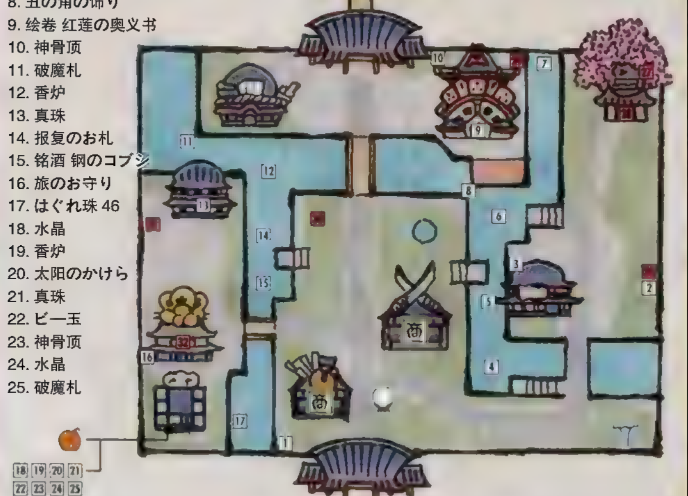
●过桥时遇到ウシワカ，之后前往的谒见殿，拜见僧尼ツヅラオ。反复对话后使用任意一种神业来证明自己，ツヅラオ就会拜托天照去帮她寻找丢失的“魔除けの札”。

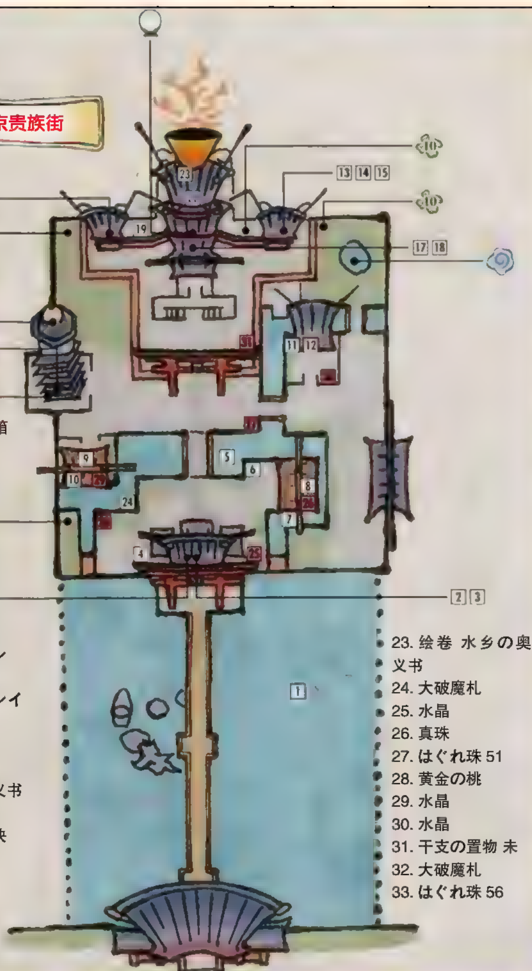
●从ツヅラオ身后的门来到贵族街，前往地图右侧冒着绿烟的宝帝之屋敷。

●在门口可捡到“魔除けの札”，把它交还给ツヅラオ。

●ツヅラオ会拜托天照去两岛原的破难船取回“管狐”。

●去破难船需要用到二段跳“神业 神空”，在两岛原的道场可以学会。





破难船

●登上两岛原的月见橹，在天空中画出月亮后，从船身侧面的裂缝进入船舱，与ツヅラオ会合。

●这里的封印需要用神业将ツヅラオ手中的除魔札与封印连在一起才能解开，半透明状的妖怪也需要用这种办法来清理，成功的话会掉落妖怪牙。

●先往上走来到有巨大金色天平的房间。在空中画出太阳令船舱涨水。

●原路返回，因为船舱内已满水，所以需要在水面上画出“水莲”再用“疾风”移动。

●在天平房间与一郎丸、二郎丸和三郎丸交手。先用勾玉武器在远处破坏铠甲，再用近身武器来输出。

●返回入口的房间，踩着木桶前往上层平台。从右上角的出口继续往上走，注意回避手掌的干扰。

●尽头房间空中挂着一个木桶。用“一闪”切断绳子，然后踩着木桶将它推到天平处。

●从北侧的通路返回之前画太阳的房间，再对天空画出月亮，就可以去大炮所在地了。

●大炮对面有三扇门，踩着炮管就可改变角度。最下面的门内是“破魔矢钥匙”，另外两道门内是宝箱。

●入手“破魔矢钥匙”后打开左上角的房间，获得宝物“打出の小槌”。



宝帝の屋敷

●剧情后出现水龙，快速游回到岸边。跟随“打出の小槌”前往宝帝の屋敷，从右边发光的小孔进入。

●这里不少宝箱可以让一寸法师来开启。踩着巨人的脚跳到高处墙壁的洞穴中，用“辉玉”炸开墙壁入手“破魔矢钥匙”。

●返回入口，开启妖怪锁。进入房间后炸开地面，来到地下2层。这里的宝箱可以踩着蜘蛛背来获得。

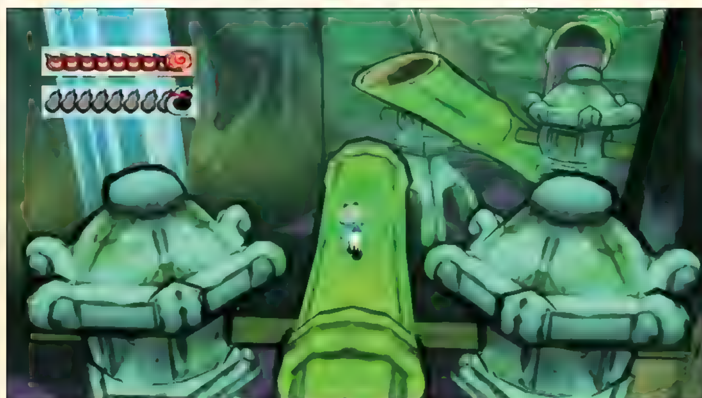
●在最下层使用“辉玉”，来到里面的房间。

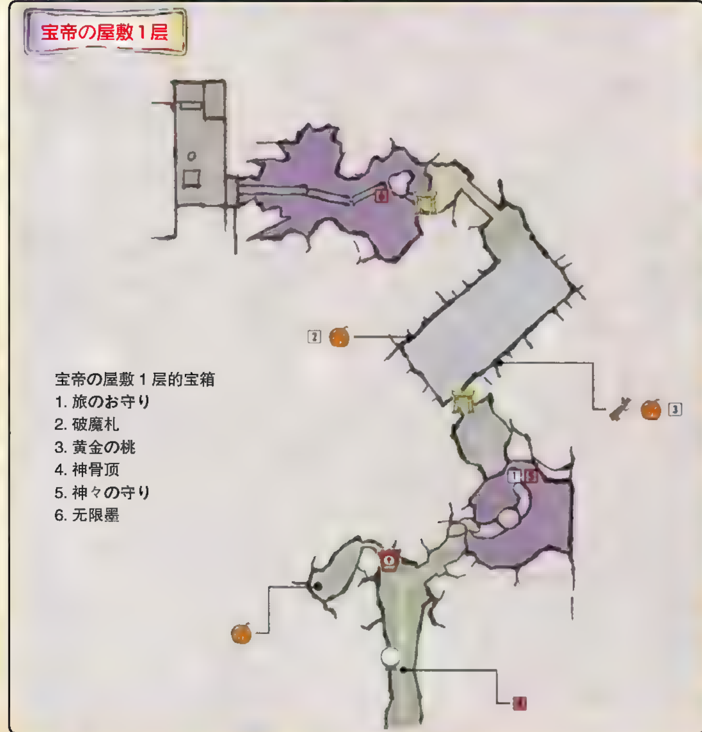
●房门会被蜘蛛挡住。先用“一闪”切下房间中央的葫芦，进入葫芦中再用“疾风”把自己吹出来，天空中就会出现星座，习得神业“雾隐”。

●对蜘蛛使用“雾隐”就能顺利通过。回到有大脚和扫帚的庭院，发动“雾隐”前往右上角的出口。

●先用“水乡”将水引入竹筒中，再发动“雾隐”通过，进入宝帝的卧室。

●借助蜘蛛的能力来到屋顶横梁上。一直前进可来到宝帝嘴巴处，跳进去走到尽头，准备BOSS战。





BOSS エキビョウ

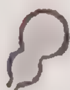
这个BOSS无法用通常攻击对其造成伤害。玩家需要掌握它的攻击循环，首先是居合斩，看到BOSS将手放在刀上蓄力时就二段跳起，可以躲过斩击；居合斩之后是蓄力瞬移，同样可以跳起躲开；最后一招是放出八柄宝剑，这些宝剑全部都带追尾效果，很难躲开。但在宝剑中有一柄发青色光芒的，这个才是BOSS的本体，当BOSS放出宝剑的瞬间对本体使用“一闪”，就会将其打晕，之后再对其近身攻击即可。

●胜利后操纵宝帝的身体将辉夜姬释放出来。

宝帝の屋敷地下 2 层



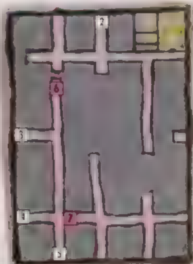
宝帝の屋敷地下 2 层



宝帝の屋敷地下 1 层



宝帝の屋敷 2 层



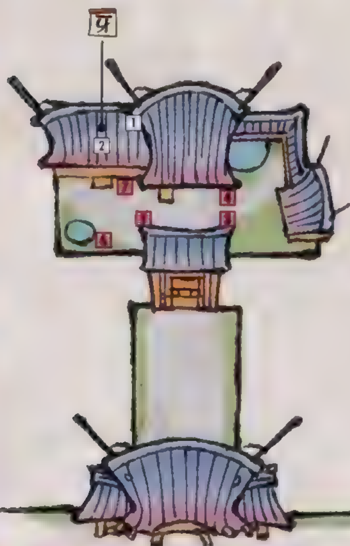


宝帝の体内



宝帝の屋敷地下 2 层、地下 1 层、2 层的宝箱
1. 铭酒 钢のコブシ
2. 宝帝の屋敷の地图
3. 水晶
4. 真珠
5. 丑の角の饰り
6. 中破魔札
7. 报复のお札

宝帝の屋敷(外)



宝帝の屋敷(外)的宝箱
1. 干支の置物　酉
2. 绘卷 雾隐の极意
3. 真珠
4. 水晶
5. 丑の角の饰り
6. 漆器セット
7. はぐれ珠 59

两岛原（北）

●从宝帝の屋敷出来后遇到辉夜姬，反复对话后她会回到笹部乡。

●利用西安京的人鱼泉追随辉夜姬来到笹部乡温泉尽头的竹林，帮助她完成挖坑小游戏，获得“神饰 火避けの石筒”。

●佩戴上“火避けの石筒”前往西安京的卑弥呼宫殿。对门口的守卫使用“雾隐”就可顺利进入殿内。

●和女王交谈后前往两岛原（北）。在海边和ウラシマ对话，然后站在栈桥上在天空中画出太阳，龙宫使者チャチ丸前来迎接天照。

●接下来需要用到大量的鱼，建议先到行商人那里去购买一些。乘坐チャチ丸前往地图最右边的高塔——猫鸣之塔，在高塔的外壁上可以见到猫爪状的印记，踩着这些印记一路往上爬，抵达塔顶后给饥饿的小猫喂食，习得新神业“壁足”。

●返回两岛原（北）。此时地图上会出现猫爪形状的图标，从左侧的图标所在位置爬上去会来到到天望岬。和观星人对话后，在天空中点上两点制造流星，天鸣门就会出现。接着对天鸣门画出漩涡状的风，连续三次后大海中间会出现海鸣门。乘坐チャチ丸赶往龙宫。

两岛原北



两岛原北的宝箱
1. 香炉
2. 破魔札
3. 无限墨
4. 绘卷 疾风の奥义书
5. 报复のお札
6. サンゴの欠片
7. 人鱼の古钱
8. ビー玉
9. 木雕りの熊
10. 中破魔札
11. 铭酒 钢のタマシイ
12. 花器
13. 旅のお守り
14. 漆器セット
15. 报复のお札
16. 大破魔札
17. はぐれ珠 64
18. 水晶
19. はぐれ珠 63
20. 干支の置物　亥
21. 黄金の桃
22. はぐれ珠 60
23. 水晶
24. 水晶
25. 丑の角の饰り
26. はぐれ珠 61
27. 真珠
28. 丑の角の饰り
29. 干支の置物　戌

两岛原北海洋中的宝箱
1. 丑の角の饰り
2. 神々の守り
3. 真珠
4. 水晶
5. サンゴの欠片
6. 水晶
7. 真珠
8. サンゴの欠片
9. 丑の角の饰り
10. 中神骨顶
11. トンボ玉
12. 神骨顶
13. 铭酒 钢のコブシ
14. 绘卷 辉玉 二式

两岛原北海洋中



15. 绘卷 一闪 二式
16. 水晶
17. 黄金の桃
18. 太阳のかけら
19. はぐれ珠 65
20. はぐれ珠 62
21. 真珠

龙宫

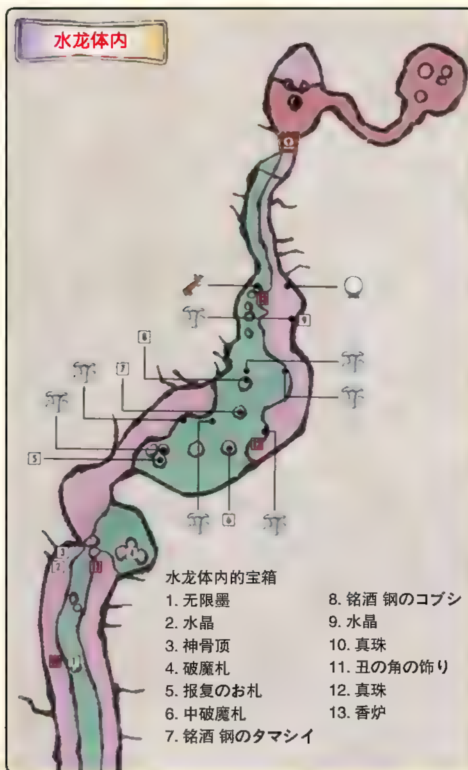
●和龙宫的公主交谈，然后去左侧庭院跳入水龙体内。一直往下走，中途会捡到“破魔矢钥匙”。

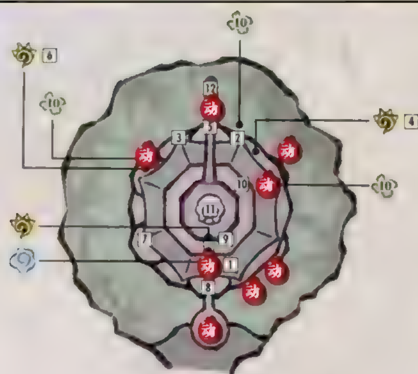
●进门后先去旁边的房间，将左右两边水池中的红色液体引向屋顶的肉块，三次后肉块就会破裂。

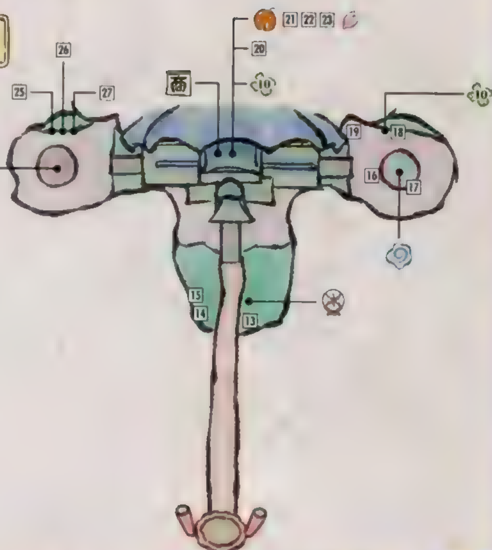
●使用“水莲”返回龙玉所在的房间，将红色液体引向包裹住龙玉的肉块，三次后入手龙玉。

●接下来是与管狐的强制战斗，管狐数量一共有9只，分几波出现。使用“雾隐”可降低它们的移动速度。管狐会使用吸墨的能力，建议配合道具“无限墨”来战斗。胜利后入手妖器“管狐”。

●在3分钟内逃离水龙体内。







西安京

●将管狐交给ツヅラオ，再把龙玉交给龙宫公主。

●回到两岛原的焰刻寺，跟随ツヅラオ的幻影跳入井中，一直往前跑会回到卑弥呼的宫殿。

●找到卑弥呼时发现她已遇害。接下来是BOSS战。

BOSS 化け九十九尾

与九尾妖狐的第一场交手，难度不算高，多使用“雾隐”就可轻松取胜了。

鬼岛

●前往两岛原（北）的天望岬，在龙宫公主帮助下去往鬼岛。记得佩戴上“火避けの石筒”，就可利用喷出的岩浆喷泉进入鬼岛内部了。

●进门后可看到存档点和商人。接下来的战斗有点难度，建议多购买一些“些神骨顶”备用。

●走左侧小路，可在房间中入手“破魔矢钥匙”。再走右边的路，开启妖怪锁。

●进入地下2层会遇到妖怪疾飞丸。接下来要与其赛跑6次。前3次没什么难点；第4次赛跑中的尖刺用一段跳就可跳过；第5次赛跑要从两个齿轮的缝隙间穿过去，因为齿轮会一直移动，所以要预判一下穿越时所在位置；第6次赛跑接近终点时会强制战斗，此时身上有破魔札的话就尽可能地丢吧。

●穿过热线地狱后还有一次赛跑。胜利后用“辉玉”炸开墙壁，来到屋外的房顶上。

●往右走会看到壁神石像，爬上去后入手“破魔矢钥匙”。

●返回第7次赛跑的起点处，用钥匙开门后走到尽头，在老虎雕像背上的弓处画上箭矢，习得神业“迅雷”。

●使用“迅雷”将闪电引到宝剑上开启机关，来到有挂画的房间。

●穿过挂画往后走，尽头入手“电电太鼓”。

●沿着金色装置一直走会来到障子迷宫。在出口处画“辉玉”就可回到当初捡到“破魔矢钥匙”的房间。

●将“电电太鼓”插到机关中，直走来到佛像脚下，用“迅雷”将电流传到佛像手持的宝剑上，会出现通往地下的台阶。

●往下走时岩浆会出现。让天照站在门口的位置，并调节视角，令5个眼珠灯笼全部出现在视野内，然后对他们使用一次“一闪”。

●解开灯笼机关后来到一处横版过关的场景内，先前往左上角拿“电电太鼓”（太鼓前的栅栏用“一闪”切掉），然后将太鼓装在右边的机关处，继续一路往上，抵达4楼。

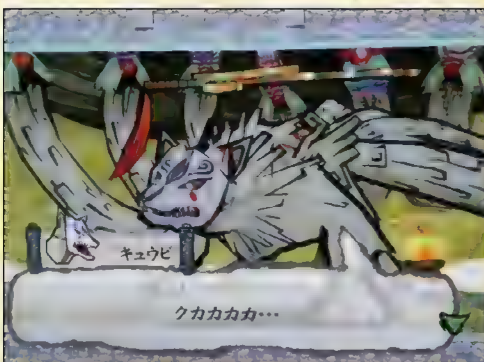
●先到存档点的左上方拿“电电太鼓”，然后上5楼。踩着金色机关的平台来到“破魔矢钥匙”的上方，松开口中的“电电太鼓”，落到下面拾取“破魔矢钥匙”。

●用“一闪”破坏挂轴后再用“辉玉”炸开裂缝，开启妖怪锁。

●返回拾取“电电太鼓”，再来到疾飞丸旁，进行第8次赛跑比赛。沿途除了会有蜘蛛干扰外，也会有竹枪从地面刺出，提前跳起就能回避掉。

●强制战斗结束后，用“壁足”画出S型制造出攀爬的途径，再用“雾隐”进入房间中。

●来到屋外和答选坊对话，需要点对5个穴位才能破坏它。



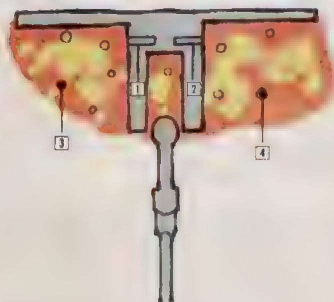
●与疾飞丸进行最后一次比赛。比赛前可以先从右侧上方的平台跑到对面去，用“辉玉”炸开墙壁后里面会出现桃花。返回疾飞丸处，触发比赛后立刻使用“莺卷”就能赢得比赛。再往里面走就是BOSS战了。

BOSS キュウビ

第一阶段，用“迅雷”将电流引到BOSS背的宝剑上，会出现4个小僧尼，再用“一闪”或是普通攻击逐一消灭她们。由于キュウビ也会使用神业，所以天照在发动神业时的速度一定要够快。消灭8个小僧尼进入第二阶段。

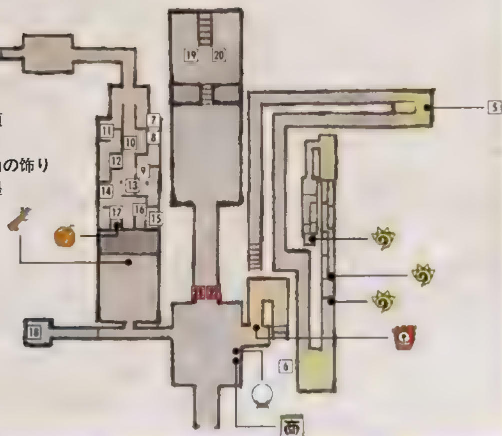
第二阶段可以直接攻击BOSS本体，建议多使用“雾隐”和“辉玉”来战斗。

鬼岛入口



鬼岛入口、1 层的宝箱
1. 水晶
2. 破魔札
3. 真珠
4. 黄金の桃

鬼岛入口 1 层



5. 漆器セット
6. 丑の角の饰り
7. 破魔札
8. 香炉
9. 木雕りの熊
10. 旅のお守り
11. トンボ玉
12. 铭酒 钢のコブシ
13. 花器
14. 中神骨顶
15. 铭酒 钢のタマシイ
16. 报复のお札
17. ビ一玉
18. 真珠
19. 神骨顶
20. 水晶
21. 丑の角の饰り
22. 无限墨

鬼岛地下 1 层

鬼岛地下 1 层・齿轮部屋

鬼岛地下 1 层、齿轮部屋、4 层的宝箱
1. 大破魔札
2. 真珠
3. 真珠
4. 鬼ケ岛の地图

鬼岛地下 4 层



鬼岛地下 2 层

鬼岛 2 层



鬼岛地下 2 层、2 层、3 层的宝箱
1. 水晶
2. 中破魔札
3. サンゴの欠片
4. 神々の守り
5. 真珠
6. 黄金の桃
7. 大破魔札

鬼岛 2 层

鬼岛 5 层

鬼岛 6 层

鬼岛 7 层

鬼岛 8 层



鬼岛 5 层、6 层、7 层、8 层的宝箱
1. 报复のお札
2. 漆器セット
3. 丑の角の饰り
4. 水晶
5. 水晶
6. 真珠

常暗之皇之章

カムイ

●从鬼岛返回天望岬。与ウシワカ交谈后从人鱼泉前往神州平原。

●打开地图，前往猫爪标记的地点，爬上去后将闪电引到遗迹伸出的宝剑上，从打开的小门进入极寒之地カムイ。

BOSS オキクルミ

进入前方的小屋子里，就会触发和オキクルミ的战斗。第一阶段オキクルミ是人型，他的冰剑可以用“一闪”打回去。第二阶段为兽型，持续使用“雾隐”+“辉玉”就能解决掉它。

●战斗胜利后穿过隧道来到カムイ深处，右侧会遇到弓箭手ヨイチ。用“迅雷”将电流引到他射出的弓箭上，就能炸开对面的岩石，出现塞之芽。

●令塞之芽绽放，然后从地图最上方的出口前往ウエペケレ。

ウエペケレ

●刚来到ウエペケレ时这里所有房屋的房门都是紧闭的。沿台阶一直前进到最高平台上，和站在门口的サマイクル对话。

●返回村口，少女カイポク出现，将天照领到自己家中，对话后再返回高台上，和村长交谈，接受寻找灵力少女ピリカ的委托。

●前往地图右上角的大门。沿着左边的山道一直走到山顶，和祈祷师对话后入手道具“セワポロロ”。

●返回村口，和カイポク一起赶往ヨシペタイ。

ヨシペタイ

●接下来需要在5分钟时间内穿过ヨシペタイ。沿途会有妖树和落冰做干扰，玩家也不要一味地跟着カイポク跑，在岔路上有两颗はぐれ珠，可以顺便收集了。跑过三个场景后就会来到ポンコタン。

●进入正前方的房间和一尺爷爷交谈。

●前往右边的房间找ミヤビ对话，然后再返回一尺爷爷的家对话，之后就可以离开开ポンコタン了。

●继续往里面走，来到ヨシペタイ的后半程。同前半程一样，也需要在5分钟内通过三个场景。这三个场景中的机关更多，巨大雪球最好用“红莲”融化掉，如果被冰柱砸中的话用“一闪”切开能缩短硬直时间。

カムイ

カムイ的宝箱
1. 绘卷 辉玉 三式
2. 绘卷 月の民
3. アメジストの风镇
4. はぐれ珠 76
5. 太阳のかけら
6. はぐれ珠 79
7. 银の怀中时计
8. はぐれ珠 78
9. 黄金砥粉
10. 真珠
11. 白磁の壶
12. 报复のお札
13. 大破魔札
14. はぐれ珠 75
15. はぐれ珠 74
16. ギヤマングラス
17. 琥珀の风镇
18. はぐれ珠 77
19. 水晶
20. 黄金の桃

ウエペケレ / エゾフジ山麓 / ウエペケレの广场

ウエペケレ、エゾフジ山麓、ウエペケレの广场的宝箱
1. 太阳のかけら
2. はぐれ珠 81
3. 翡翠の风镇
4. はぐれ珠 80
5. ギヤマングラス
6. はぐれ珠 82
7. 九谷焼の大皿
8. 白磁の壶
9. 水晶
10. 中破魔札
11. はぐれ珠 83
12. 绘卷 异文明の存在
13. 太阳のかけら
14. 白磁の壶
15. はぐれ珠 87
16. 银の怀中时计
17. 绘卷 一闪 三式
18. ギヤマングラス
19. はぐれ珠 84
20. はぐれ珠 86
21. はぐれ珠 85

ヨシペタイ入口 / ヨシペタイ 1 / ヨシペタイ 2

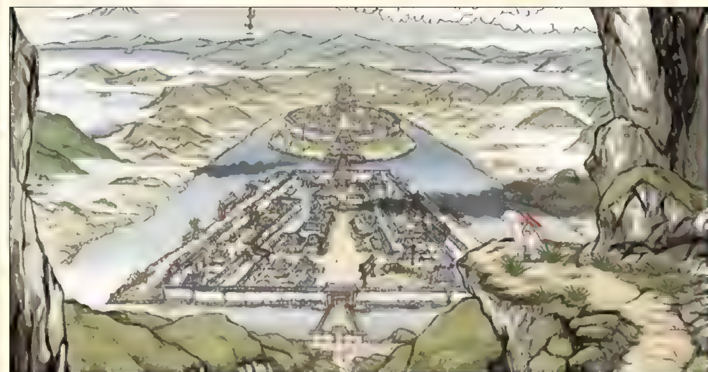
ヨシペタイ入口、ヨシペタイ 1、ヨシペタイ 2 的宝箱
1. 水晶
2. 真珠
3. 神骨顶
4. 猫目石の风镇
5. 中神骨顶
6. 神々の守り
7. 白磁の壶
8. ギヤマングラス
9. はぐれ珠 88





神木村（百年前）

●穿过ヨシペタイ尽头的幽门扉，回到百年前的神木村。找到イザナギ后撞醒他会有一场战斗。



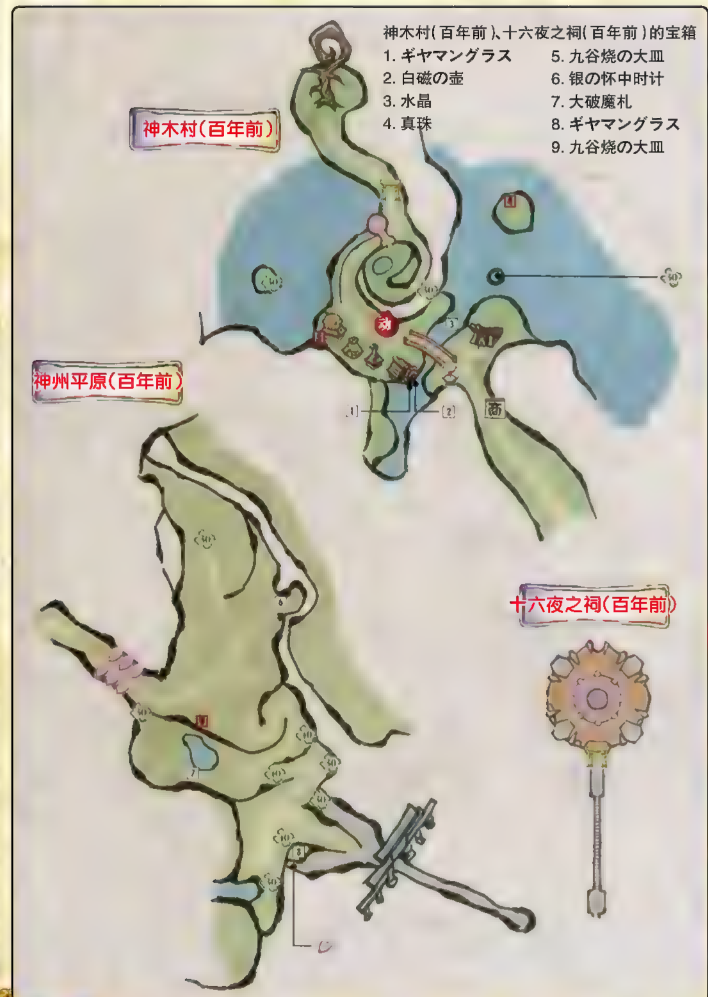
BOSS イザナギ

イザナギ的攻击方式有斩击和丢掷 5 柄短刀这两种。如果之前已经在道场中学会了“神业 あびせ身”的话战斗基本无压力，一连串攻击后接一个回避冲刺就能打得イザナギ毫无还手之力。

●剧情后去瀑布旁找到イザナミ。轻推左摇杆慢慢接近放在河边的衣服，拾取后返回イザナギ所在地，将衣服给他穿上后带他去十六夜之祠。

BOSS 真・八岐大蛇

这场战斗和之前打普通八岐大蛇时区别不大，就是 BOSS 血量更厚了一些而已。胜利后入手神器“天丛云剑”。



イリワク神殿



●返回装置前，用“红莲”融化左侧拉杆上的冰，然后使用“雾隐”令机关转动变迟缓，当第一个眼睛在上方时对拉杆使用“一闪”、第二个眼睛在右边时对拉杆使用“一闪”、第三个眼睛在左边时对拉杆使用“一闪”，成功后习得新神业“吹雪”，并获得神器“八咫镜”。

●将ピリカ带回原本的世界，然后去エゾフジ山麓的山顶，进入イリワク神殿。

●用“雾隐”+“一闪”可以解决掉恼人的炮弹。

●进入神殿后往右走，来到有天平的房间。用“红莲”融化右边秤盘上的冰，再将房间里的两盆魔盆栽放到右边秤盘上，用“花咲”令其成长，天平就会达成水平状态，左边墙壁上出现木板搭成的通路。

●将冰球吹到前方的机关处，从开启的门中入手“破魔矢钥匙”。

●原路返回，开启妖怪锁，进入房间中。将场地中央的冰块融化，发动“水乡”制造喷泉，来到建筑的外壁。

●沿着外壁往上走，继续用“雾隐”+“一闪”清理大炮，高速旋转的齿轮也要用“雾隐”才能通过。

●来到有存盘点的场地内。直走先通过一排高速旋转的齿轮，然后会看到一些身体燃烧着火焰的蜘蛛挡在路前。这时候还暂时拿它们没办法，只能发动“雾隐”后通过，紧贴着右侧墙壁前进会比较安全。

●抵达有巨大留声机状吹雪装置的广场。用“辉玉”炸开墙壁的裂缝，进入山洞中吹开树叶能获得关于吹雪装置的提示。

●回到存档点所在区域，对燃烧着火焰的蜘蛛使用“吹雪”，之后就可以跳到上方的桥上。

●继续往上移动，融化壁神旁的冰块，发动“蔦卷”跳到壁神脚下，再用“壁足”往上爬。

●这个房间中有高速旋转的齿轮。先，使用“八咫镜”融化右上角门上的冰，继续往前走，没有路的地方可以对对面的冰柱使用“吹雪”来制造冰平台通过，但要注意这些冰制平台一段时间后就会破掉，所以要赶紧通过，不要停留。

●来到有喷火装置的走廊，，对装置使用“疾风”可以暂时熄灭火焰，再用“雾隐＋一闪”消灭掉大炮。

●接下来是冰面组成的走廊，跑到中央地面上消灭大炮，站在墙边不太会被冰柱砸到。

●来到神殿的屋顶，会遭遇黄金魔神モシレチク。这场BOSS战因为会有百年前的白野威加入而变得异常简单，玩家基本不用出手攻击，在一旁观望白野威虐杀BOSS即可。胜利后白野威为保护オキクルミ而身负重伤，捡起魔神掉落的齿轮，和オキクルミ对话后返回下层。

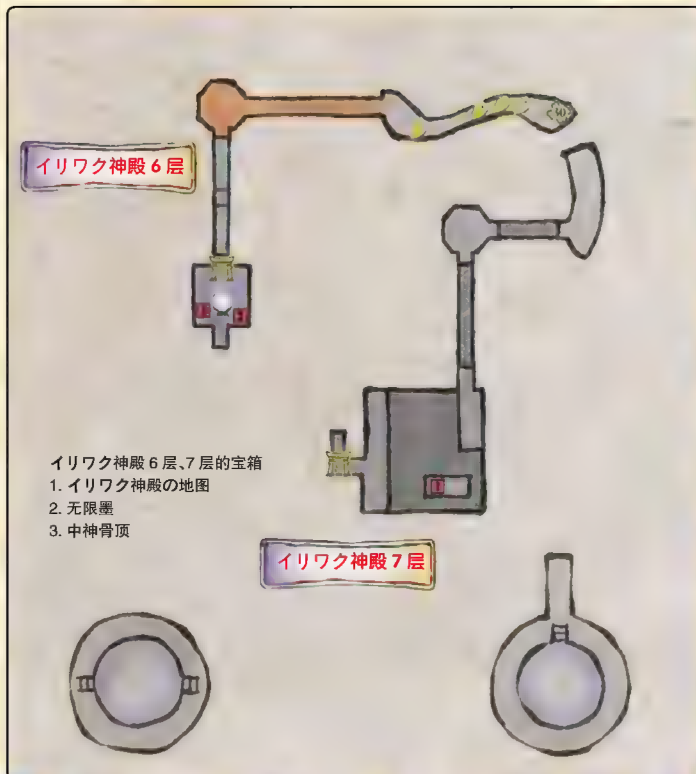
●将齿轮装在存档点右侧的门上，来到户外。在悬崖的另一侧有5门妖怪大炮，用这边的大炮可以清理掉其中的4门。然后用“吹雪”制作出冰桥，去往对岸。残余的一门妖怪大炮此时会频频发射炮弹干扰，加之冰桥的存在时间较短，一定要尽快用“雾隐”+“一闪”清理掉。

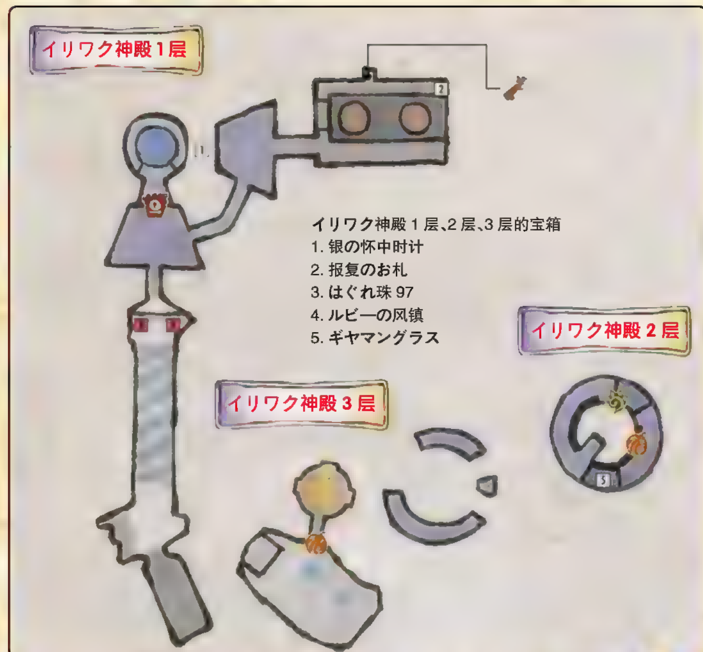
●消灭全部大炮后，入口处的封印就会解开。在场地左侧有一块巨大冰柱，用“红莲”融化后会出现一颗雪球。将雪球吹入房间中，再利用“吹雪”令燃烧的旋转齿轮暂时停止运动。

●到左上角的小平台上炸开地面裂缝，拾取“破魔矢钥匙”，然后去左下角开门。

●和オキクルミ对话选择第一个选项，接下来是BOSS战。







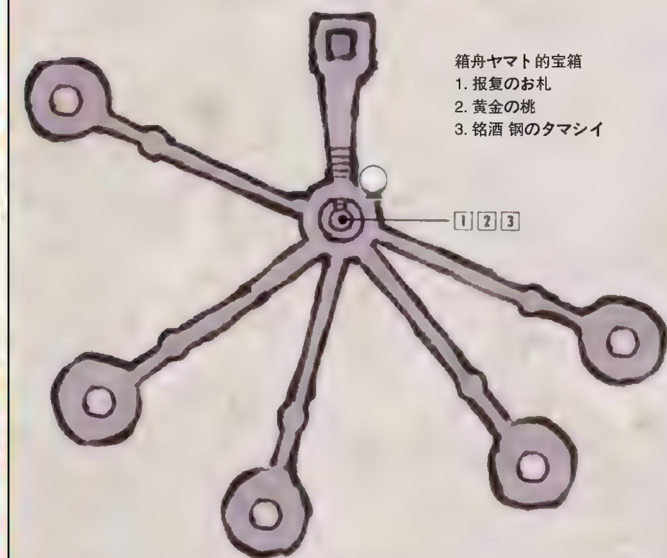


BOSS モシレチク / コタネチク

两个 BOSS 的攻击都是以投掷道具为主，冰、妖树弹、蜘蛛卵要用“一闪”打回去，爆弹用“红莲”，剑光线用“迅雷”。成功后 BOSS 会气绝，接着オキクルミ会跑到天照身旁并出现△/Y 键提示，将オキクルミ射出去后再近身攻击 BOSS 就可以了。除了上述几个技能外，モシレチク还会使用“时间加速”，应对手段为“雾隐”；コタネチク会使用“时间停止·突刺”，应对手段为“一闪”。战斗胜利后获得最后一片太阳的碎片。

箱舟ヤマト

●进入箱舟ヤマト的话就无法返回外界了，建议此处多保存一个存档。船内结构很简单，5 条岔路对应 5 个之前打过的 BOSS，全部取胜后场地中央的传送点就会开启，上去与最终 BOSS 常暗之皇交手。





BOSS 常暗之皇

战斗开始时，天照的能力会被夺走。接下来的战斗需要将神业逐一夺回来。如果玩家身上有破魔札的话，可以拿出来用，一次就能夺回“画龙”。然后用勾玉在远处持续攻击 BOSS，继续夺回“一闪”和“樱花”。BOSS 气绝后使用“花咲”进入第二阶段。

第二阶段依旧是使用远程武器来输出，相继取回“辉玉”和“水乡”。之后可以用“水乡”熄灭 BOSS 身上的火焰再使用“辉玉”对其造成不错的伤害。

取回“月光”后，BOSS 浮到空中时在天空画出月亮，巨大的イサノオ就会出现挥剑斩向 BOSS，暴露出其内核。此时再用“辉玉”和普通攻击就可乐胜。



第三阶段 BOSS 变身成老虎机，对其旋转的部分使用一闪，如果出现的是三个相同的图案，那么就会依次取回“疾风”、“红莲”和“雾隐”。但如果不是相同图案的话，BOSS 就会用火、冰、雷、爆弹、妖树玉等来攻击天照。BOSS 丢出道具时用“一闪”打回去对其造成伤害，火焰和雷云要用“疾风”吹散。BOSS 血量为零后对它使用“疾风”进入第四阶段。

第四阶段的 BOSS 会长出手脚，并频繁使用导弹。先在远处用勾玉攻击，取回“壁足”和“迅雷”。当 BOSS 高举双手时手臂会变成宝剑，用“迅雷”将电流引到 BOSS 身上就能令其吐出内核。最后取回“吹雪”，战斗结束。



BOSS 常暗之王最终形态

最终形态的常暗之皇会使用“陨石”、“雷玉”、“光线”等快速攻击，及时使用“雾隐”能减少不必要的伤害。当画面完全转黑时，天照的墨葫芦也会被强制清空，赶紧使用“无限墨”，在天空中画出太阳就能恢复普通状态。总之这是最后的战斗了，身上有什么攻击防御道具不要吝啬尽可能地使用吧。



分支任务详解

《大神 绝景版》中有 38 个分支任务（说是分支任务，但有几个是必须在主线中完成的）。完成任务可获得一些奖励，其中不少任务会奖励“はぐれ珠”，想要白金 / 全成就的玩家可要努力完成哦！

任务 1 | 蜜柑婆婆的晾晒日常

地点 [illegible]

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

任务 2 | 挖萝卜

地点 神木村

人物 ムシカイ

奖励 幸玉 ×7

说明 和站在萝卜地旁的小孩ムシカイ对话，然后在萝卜地中连续挖出 10 根萝卜，并将最后一个萝卜交给ムシカイ。挖萝卜时ムシカイ的老妈会气急败坏地来揍天照，可以用墨涂黑老妈的脸，让她片刻无法行动。

任务 3 | 虚无僧的挑战

地点 [illegible]贵族街

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

任务 4 | 蜜柑爷爷的真神乐

地点 神木村

人物 ミカン爷

奖励 幸玉 ×20、“樱花二 水莲”

说明 让神木村的 15 棵樱花树绽放，然后协助ミカン爷完成成真神乐舞蹈。这个任务是主线中必须完成的。

任务 5 | 神真的存在吗?

地点 [illegible]

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

任务 6 | 俊足对决

地点 神州平原→两岛原

人物 イダテン、ハヤテ

奖励

帮助イダテン	幸玉×10
和イダテン第一次赛跑	幸玉×10
和イダテン第二次赛跑	幸玉×30
和イダテン第三次赛跑	幸玉×50、カラクリ齿车
和ハヤテ第一次赛跑	幸玉×30
和ハヤテ第二次赛跑	幸玉×40
和ハヤテ第三次赛跑	幸玉×50、はぐれ珠45

说明 鬼岛剧情结束后回到神州平原，在东侧找到痛苦状的イダテン，给他一个“旅のお守り”，然后就可以跟他赛跑三次。全部获胜后，再去两岛原和他的弟弟ハヤテ赛跑三次。除第一次赛跑外，剩下 5 次赛跑对手都会丢刺球来干扰天照，要从一旁跑到其身边，再按□ /X 键撞击对手。这里有个小窍门，对手跑的路线并不是完全的直线，有时会故意在某个区域内绕圈，比如第二次赛跑就会绕着道场的房子转一圈，这时没有必要跟着他行动，蹲守在屋旁，等他绕出来时瞅准机会撞他就行。但不能距离对手太远，太远的话比赛会自动结束。

任务 7 | 妖怪面相书

地点 [illegible]カムイ

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

◆神州平原的妖怪配置

◆カムイ的妖怪配置

◆高宫平的妖怪配置

◆两岛原的妖怪配置

任务 8 | 烟火职人タマヤ的干劲儿

地点 神州平原
人物 タマヤ
奖励 幸玉 ×30、幸玉 ×50、はぐれ珠 9
说明 学会“辉玉 二式”后演示给烟火职人タマヤ看，会获得 50 个幸玉。学会“辉玉 三式”后再演示给タマヤ，会获得 50 幸玉和“はぐれ珠 9”。

任务 9 | 供养道祖神

地点 神州平原
人物 [illegible]
奖励

琉璃驹	幸玉×5
蓝驹	幸玉×10
错驹	幸玉×15
鸢驹	幸玉×20
白驹	幸玉×50、はぐれ珠10

说明 破坏神州平原靠近花咲谷附近 [illegible] はぐれ珠 10”。

任务 10 | 顺流而下

地点 アガタの森
人物 コカリ
奖励 幸玉 ×10
说明 去往高宫平时会发生的剧情，要在限定时间内用“樱花三 茑卷”勾住浮木。

任务 11 | 运球

地点 アガタの森
人物 ネムリ
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务 12 | 钓鱼

地点 アガタの森、两岛原（北）、西安京贵族街、カムイ
人物 コカリ等人
奖励 无
说明 这个任务涉及到了奖杯 / 成就“鱼介博士”，要求是完成鱼图鉴。总的来说小有难度，主要是因为钓最大尺寸的鱼时，鱼游动改变方向的频率非常高，玩家反应稍微慢一点都不行。如果实在跟不上节奏的话也不要紧，有一个相对简单的操作，就是当游标进入绿色区域后不看鱼的游动方向只管疯狂左右摇动摇杆，这样基本就可以确保游标停留在绿色区域内了。各区域可钓到的鱼类如下表所示（需要 3 次“一闪”的鱼体型最大）。

◆アガタの森

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
サワガニ	昼、夜	1	100	150
メダカ	昼、夜	1	200	300
ハゼ	昼、夜	1	200	300
ザリガニ	昼、夜	1	450	700
アユ	昼、夜	1	950	1400
ヤマメ	昼、夜	1	1000	1500
シャケ	昼	2	1950	2900
ナマズ	夜	2	2000	3000
イトウ	昼、夜	3	2900	4400
泷太郎	昼	3	3000	4500
大シャケ	昼、夜	1	4900	7400
叠头	昼、夜	2	5000	7500

◆两岛原（北）（海面靠左的浮岛上）

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
クマノミ	昼、夜	1	350	550
ヒトデ	昼、夜	1	400	600
纵缟キンチャク鲷	昼	1	900	1400
フグ	昼、夜	1	1100	1700
鲷	昼、夜	1	1800	2700
オウムガイ	夜	1	2100	3200
伊势海老	夜	1	1900	2900
ウツボ	昼、夜	2	3800	5700
アカウミガメ	昼、夜	2	3900	5900
カツオ	夜	2	4000	6000
マンボウ	昼、夜	3	6900	9900
オニイトマキエイ	昼	3	7000	10000
カジキマグロ	昼、夜	3	18000	18000

◆西安京贵族街

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
サワガニ	昼、夜	1	100	150
メダカ	昼、夜	1	200	300
ワカサギ	昼、夜	1	300	450
ザリガニ	昼、夜	1	450	700
ハゼ	昼、夜	1	500	750
ドジョウ	夜	1	800	1200
アユ	昼、夜	1	950	1400
ヤマメ	昼、夜	1	1000	1500
ブラックバス	昼、夜	1	1600	2400
ウナギ	夜	1	1700	2600
シャケ	昼	2	1950	2900
ナマズ	夜	2	2000	3000
ニシキゴイ	昼、夜	2	3600	5400
アカメ	夜	2	3700	5600
イトウ	昼、夜	3	2900	4400
泷太郎	昼	3	3000	4500
チョウザメ	昼	3	6700	9700
大ナマズ	夜	3	6800	9800
太刀鱼	昼、夜	3	10000	15000

◆カムイ

鱼名	钓到的时间	一闪所需次数	售价（普通）	售价（高）
ホタテ	昼、夜	1	550	550
タツノオトシゴ	昼、夜	1	600	600
フグ	昼、夜	1	1100	1700
トビウオ	夜	1	1500	1500
オウムガイ	夜	1	2100	3200
イカ	昼、夜	1	2500	2500
タコ	昼、夜	1	3000	3000
ハマチ	昼、夜	2	7500	7500
アンコウ	夜	2	8000	8000
カジキマグロ	昼、夜	3	12000	18000
本マグロ	昼	3	14000	14000
龙宫の使い	夜	3	15000	15000

任务13 | 风车

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务14 | 鼹鼠的恶作剧

地点 高宫平
人物 オオツチ
奖励 汤のみ、黄金のマツタケ
说明 在高宫平地图的中上方能看到从地面上钻出来的鼹鼠，撞击它后进行小游戏，当鼹鼠们钻出洞时准确撞击老大オオツチ三次即可（戴紫色头巾的那个）。胜利后获得“汤のみ”，把它交给茶屋主人，换取修得“爆炎”所需的“黄金のマツタケ”。

任务15 | 挖洞小游戏

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

◆无法继承之物

START

GOAL

◆高宫平探宝 / 奖励：太阳的碎片

START

GOAL

◆西安京庶民街探水脉 / 奖励：幸玉 ×20

START

GOAL

◆笹部乡挖火筒 / 奖励：火避けの石筒

START

GOAL

◆龙宫挖治疗泉 / 奖励：幸玉 ×20、水飞

START

GOAL

任务16 | 黑白兔

地点 两岛原
人物 动物好きの男
奖励 幸玉 ×20、はぐれ珠 42
说明 和站在两岛原西侧海岸边的男子对话，消灭靠近西安京入口处的罗城门，将出现的黑白花纹兔子带给男子。

任务17 | 病人的女儿

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务18 | 花咲爷爷

地点 西安京庶民街

人物 花咲爷

奖励 幸玉 ×30

说明 和西安京庶民街右上角的花咲爷爷交谈，让庶民街内的20棵枯萎的樱花树全部开花。再次和花咲爷爷对话，协助他完成椿神乐。

◆ 20棵枯萎的樱花树所在位置

◆ 椿神乐的行走路线

任务19 | 治不好的病?

地点 [illegible]

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

任务20 | 莲之叶

地点 西安京庶民街　**人物** 后详　**奖励** 幸玉若干

◆ 20棵枯萎的樱花树所在位置

报酬	时间	金钱
1分30秒内	500两	30
3分钟内	200两	15
3分30秒内	50两	5
3分30秒以上	无	无

◆ 都の女（黄衣）的行进路线

报酬	时间	金钱
1分30秒内	500两	30
3分钟内	200两	15
3分30秒内	50两	5
3分30秒以上	无	无

◆ 都の男的行进路线

报酬	时间	金钱
1分30秒内	500两	30
3分钟内	200两	15
3分30秒内	50两	5
3分30秒以上	无	无

◆ 都の女（粉衣）的行进路线

报酬	时间	金钱
1分30秒内	500两	30
3分钟内	200两	15
3分30秒内	50两	5
3分30秒以上	无	无

任务21 | 小偷早藏

地点 [illegible]

人物 [illegible]

奖励 [illegible]

说明 [illegible]

◆ 点燃东南的灯台的引火路线

◆ 第一战的路线

奖励：[illegible]

◆ 第二战的路线

奖励：[illegible]

◆ 第三战的路线

奖励：[illegible]

◆ 最终战的路线

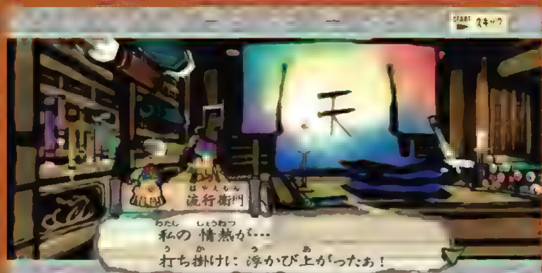
奖励：[illegible]

任务 22 | 告白成功

地点 西安京庶民街
人物 都の男
奖励 幸玉 ×50
说明 先完成任务 21，等到打败真·八岐大蛇后回到北侧桥上，会看到男子在兴奋地跳舞。对话后获得幸玉。

任务 23 | 流行图案

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]



任务 24 | 强化“一闪”

地点 两岛原（北）→エゾフジ山麓
人物 无
奖励 一闪 二式、一闪 三式
说明 在两岛原（北）的海面浮岛上，用“一闪”破坏岩石后会出现洞穴，其中是金净泉，往里面丢 6 万两可学会“一闪 二式”。在エゾフジ山麓左上方的山崖边，用“一闪 二式”破坏掉岩石后也会出现金净泉，花费 36 万两可学会“一闪 三式”。

任务 25 | 强化“辉玉”

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务 26 | 红莲的奥义“爆炎”

地点 西安京庶民街
人物 ヤマネコ
奖励 幸玉 ×20、奥义“爆炎”
说明 完成任务 14 之后，来到庶民街的山猫亭厨房找ヤマネコ，把“黄金のマツタケ”给他后他就开始做饭，出现神业画面时画出“∞”图案，就能学会奥义“爆炎”。

任务 27 | 迅雷的奥义“雷光”

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务 28 | 水乡的奥义“惠雨”

地点 西安京贵族街
人物 ヒミコ的侍女
奖励 奥义“惠雨”
说明 卑弥呼死后前往卑弥呼神殿后方的墓所，对海面上的四座岩石使用“水乡”慰灵，学得奥义“惠雨”。这个奥义是完成任务 5 的必备技能。

任务 29 | 疾风的奥义“龙卷”

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]



任务 30 | 浦岛太郎

地点 两岛原（北）
人物 ウラシマ
奖励 幸玉 ×20、はぐれ珠 66
说明 完成水龙体内的剧情后，在荒地上会出现宝箱，拾取到一个“玉手箱”。打通鬼岛之后来到两岛原（北）海边浦岛太郎的家中，将玉手箱交给他。

任务 31 | 唤来奇迹之弓

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

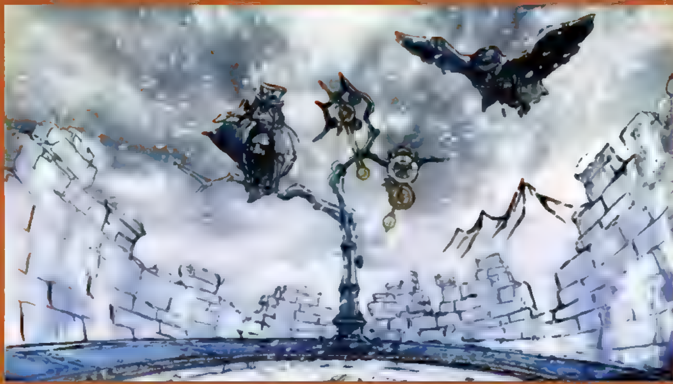
任务 32 | 龙宫的未来

地点 龙宫
人物 オトヒメ
奖励 はぐれ珠 73
说明 结束鬼岛的剧情后回到龙宫与公主对话，从她那里得到谢礼“はぐれ珠 73”。



任务 33 | 一尺爷爷的思念

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]



任务 34 | 滚雪球

地点 ウエペケレ广场
人物 カワウソ面の男の子
奖励 幸玉 ×50
说明 广场位于ウエペケレ中央西侧附近的坡道上，门口有木制看板。进入广场和门口的男子对话，然后将雪球滚到超过画面框的高度后，再与男子对话获得幸玉。

任务 35 | 和カイポク的赛跑

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务 36 | 罗城门百鬼夜行

地点 两岛原、两岛原（北）、カムイ
人物 无
奖励 はぐれ珠 44、はぐれ珠 65、はぐれ珠 79
说明 在两岛原、两岛原（北）、カムイ这三个地方都存在着一种需要用“辉玉”炸开的洞穴，弥漫着紫色毒烟。进入其中要先与妖怪袋貉交战，胜利后离开洞穴再返回，场地中央就会出现罗城门，这就是“罗城门百鬼夜行”。

从名字就可以看出是连续讨伐战，每个罗城门都要挑战 100 个敌人。玩家一旦开始挑战就不能中途退出，否则进度会被重置。

挑战“罗城门百鬼夜行”前需要做一些准备工作，首先要把等级升满，然后购买足量的无限墨和神骨顶，资金充足的话“报复のお札”也可以多带一些。武器推荐表装备使用“天丛云剑”，蓄力攻击的威力惊人，里装备使用镜类武器，利于防御。面对强敌时多使用神业可在一定程度上降低难度。



任务 37 | 重生的八犬士

地点 [illegible]
人物 [illegible]
奖励 [illegible]
说明 [illegible]

任务 38 | 最强答选坊

地点 カムイ
人物 无
奖励 はぐれ珠 78
说明 在カムイ左侧冰面的浮岛上有个洞穴，其中是本作最强的答选坊。需要玩家连点 8 个鬼孔，出现速度极快，很难记住。这种时候就需要耍一些小花招，比如用相机或手机将答选坊提示鬼孔的过程录下来，然后对照着视频慢慢点上穴道……



通关继承要素

游戏通关后可以继承通过幸玉提升的体力、墨葫芦、异袋和财布，12 把武器，大部分神业，大部分道具及全部的金钱、妖怪牙、幸玉、はぐれ珠。并且通关后会根据成绩获得特殊的特典内容。



◆无法继承之物

无法继承之物
神业 かわせ身
神业 穴掘り大名
神业 神空
神业 石头
人鱼の古钱
神器 八咫镜
神器 八尺琼勾玉
神器 天丛云剑
神饰 スリの手袋
神饰 水捌けの石筒
神饰 火避けの石筒
妖器 雾禁ヒョウタン
太阳碎片增加的太阳器

◆通关特典

特典	条件
一寸的赠品	通关
移身之业一	通关
移身之业二	通关
归身之业	通关
移身之业三	死亡次数神评价
移身之业四	杀敌次数神评价
移身之业五	总取得金钱神评价
移身之业六	总取得妖怪牙神评价
移身之业七～九	总取得幸玉数神评价
隐藏影像	总取得幸玉数神评价
唯我独尊的数珠	はぐれ珠全部收集齐

はぐれ珠全收集

はぐれ珠是本作的一大收集要素，总计 100 颗，除最后一颗外，其余 99 颗都是通过开宝箱或是完成任务等方式获得。入手全部 100 颗はぐれ珠的话，二周目时将获得最强饰品“唯我独尊の数珠”，佩带之后太阳器和墨葫芦永远不减少，并且攻击力提升至 10 倍。下面就将宝珠所在的场所一一注明，玩家们可以对照流程攻略中的地图去寻找。有特殊拿法的也会进行详述。



编号	所在场所	备注
1	イザナギ窟	无
2	神木村	藏在蜜柑爷爷跳舞的平台下方，学会二段跳后在木架下方的岩石处二段跳后撞墙反弹，力道适中的话会落在木架上。
3	神木村	需“樱花二 水莲”。
4	神木村	神木村瀑布的上面，需“樱花三 蔦卷”。
5	神州平原	无
6	神州平原	无
7	神州平原	无
8	神州平原	无
9	神州平原	详情请见“任务8”。
10	神州平原	详情请见“任务9”。
11	花咲谷	无
12	アガタの森	无
13	アガタの森	无
14	アガタの森	无
15	アガタの森	需要用到“樱花三 蔦卷”。
16	アガタの森	人鱼泉北侧大树的顶上，需要用到“樱花三 蔦卷”。
17	アガタの森	无
18	ツタ巻遗迹	无
19	ツタ巻遗迹	瀑布后面的洞穴中。
20	ツタ巻遗迹	需要用到“樱花三 蔦卷”。
21	高宫平	和ウシワカ相遇的山洞中，右侧的水池里，使用“一闪”获得。
22	高宫平	无
23	高宫平	无
24	高宫平	需要用到“疾风”。
25	高宫平	需要用到“疾风”。
26	高宫平	需要神业“穴掘り大名”。
27	クサナギ村	无
28	クサナギ村	无
29	クサナギ村	需要用到“疾风”。
30	笹部乡	无
31	笹部乡	为2楼客房中的达摩画上眼睛。
32	笹部乡	无
33	风神宫	无
34	风神宫	需要用到“疾风”。
35	风神宫	详情请见“任务37”。
36	关所	无
37	关所	需要用到“疾风”或“水乡”。
38	关所	无
39	关所	登上桥之后用“樱花三 蔦卷”一直向地图下方移动。
40	关所	需要用到在宝帝处用妖怪牙换取的“水捌けの石筒”。
41	两岛原	破难船上面。
42	两岛原	详情请见“任务16”。
43	两岛原	需要神业“穴掘り大名”。
44	两岛原	详情请见“任务36”。
45	两岛原	详情请见“任务6”。
46	西安京庶民街	无
47	西安京庶民街	无
48	西安京庶民街	详情请见“任务23”。
49	西安京庶民街	详情请见“任务21”。
50	西安京庶民街	详情请见“任务5”。
51	西安京贵族街	无
52	西安京贵族街	详情请见“任务3”。
53	西安京贵族街	大桥旁的水中。
54	西安京贵族街	无
55	西安京贵族街	无
56	西安京贵族街	需要用到“壁足”。
57	难破船	无
58	难破船	无
59	宝帝の屋敷	无
60	两岛原北	无
61	两岛原北	无
62	两岛原北	无
63	两岛原北	需要神业“穴掘り大名”。
64	两岛原北	需要在牙商人那里购买“妖器 雾禁ヒョウタン”。
65	两岛原北	详情请见“任务36”。
66	两岛原北	详情请见“任务30”。
67	猫鸣の塔	塔的中间位置。
68	猫鸣の塔	第二次攀登猫鸣之塔后，在塔顶获得。
69	猫鸣の塔	需要用到“壁足”。
70	龙宫	无
71	龙宫	用“画龙”修复中间断掉的柱子。
72	龙宫	无
73	龙宫	详情请见“任务32”。
74	カムイ	无
75	カムイ	地图外。
76	カムイ	无
77	カムイ	无
78	カムイ	详情请见“任务38”。
79	カムイ	详情请见“任务36”。
80	ウエペケレ	无
81	ウエペケレ	无
82	ウエペケレ	无
83	ウエペケレの广场	无
84	エゾフジ山麓	需要用到“蔦卷”和“红莲”。
85	エゾフジ山麓	需要用到“蔦卷”。
86	エゾフジ山麓	需要神业“穴掘り大名”和“蔦卷”。
87	エゾフジ山麓	需要在牙商人那里购买“妖器 雾禁ヒョウタン”。
88	ヨシペタイ	无
89	ヨシペタイ	无
90	ヨシペタイ	详情请见“任务35”。
91	ポンコタン	需要用到“蔦卷”。
92	ポンコタン	需要用到“蔦卷”。
93	ポンコタン	详情请见“任务33”。
94	ヨシペタイ奥地	无
95	ヨシペタイ奥地	无
96	ヨシペタイ奥地	无
97	イリワク神殿	破坏入口处的大炮。
98	イリワク神殿	需要用到“吹雪”。
99	イリワク神殿	需要用到“吹雪”。
100	箱舟ヤマト	游戏通关后入手。

全古董收集

古董在游戏中只有1个作用，就是卖钱。因为本次的重制版加入了全古董图鉴的奖杯/成就，所以想要拿白金/全成就的玩家还是要努力地去收集看看。

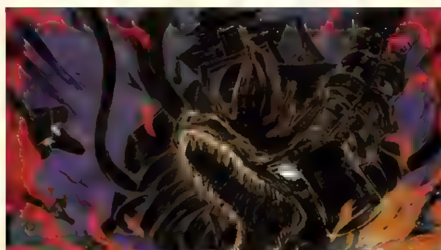
基本来说，对照地图就能把全部古董收全，但有几个古董的位置比较奇葩，需要特别说明一下：

干支の置物 寅：这个要穿过高宫平的山洞来到外面的高台上，用“茑卷”把天照连到桃花上，然后看向宝箱所在的方向，能看到一连串的桃花，继续“茑卷”下去，最后一朵桃花是向下开的，直接掉下去就会落在有宝箱的岩石上。

干支の置物 卯：不乘坐上风神宫的电梯，而是在电梯上画“辉玉”让电梯自己上去，宝箱在电梯下面。

干支の置物 辰：从关所的桥上发动“茑卷”到第五个桃花处。

干支の置物 午：西安京庶民街右下角用“水乡”制造出喷泉来到阴特队本部，在本部建筑的后面。

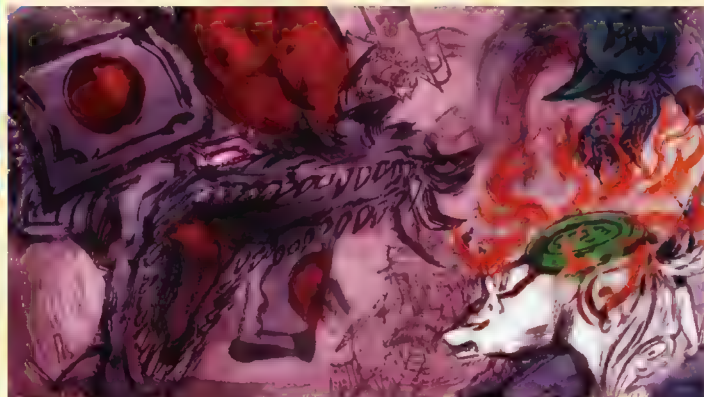


古董名	售价
ビ　玉	1000
トンボ玉	1100
木雕りの熊	500
サンゴの欠片	1700
花器	1900
香炉	2000
漆器セット	2500
丑の角の饰り	3000
干支の置物 子	3300
干支の置物 丑	3400
干支の置物 寅	3500
干支の置物 卯	3600
干支の置物 辰	3700
干支の置物 巳	3800
干支の置物 午	3900
干支の置物 未	4000
干支の置物 申	4100
干支の置物 酉	4200

古董名	售价
干支の置物 戌	4300
干支の置物 亥	4400
干支の置物 猫	4500
水晶	5000
真珠	5500
アメジストの风镇	6000
琥珀の风镇	6500
翡翠の风镇	7000
猫目石の风镇	7500
メノウの风镇	8000
トルコ石の风镇	8500
ルビ　の风镇	9000
サファイアの风镇	9500
エメラルドの风镇	10000
九谷烧の大皿	12000
白磁の壶	15000
ギヤマングラス	20000
银の怀中时计	30000

妖怪图鉴

对妖怪使用特定的毕业能获得妖怪牙。中后期有些妖怪也需要用特定打法才能将其迅速解决掉。（BOSS 级别的妖怪将不再做说明）



妖怪名	出牙的神业	出现地点	打法
绿天邪鬼	一闪	神州平原	最弱妖怪，随便打打就可以。
赤天邪鬼	一闪	神州平原	会防御，可用“一闪”破防。
黄天邪鬼	一闪	神州平原	从地面钻出来的时候绕到它背后攻击。
青天邪鬼	疾风	高宫平	飞在空中，用“一闪”或“疾风”将其打落。
黑天邪鬼	一闪	十六夜の祠	用“一闪”将其周围的小骷髅头消灭掉再攻击本体。
首无し地藏	辉玉	两岛原	会防御，可用“一闪”破防。
舍钟地藏	一闪	两岛原	打法类似于黄天邪鬼。
光背地藏	辉玉	两岛原 北	打法类似于青天邪鬼。
首刈り地藏	辉玉	两岛原、鬼岛	用“一闪”可消灭地藏的头。
なまはげ	疾风	カムイ	普通打法。
出刃なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于赤天邪鬼。
桶なまはげ	辉玉	カムイ	打法类似于黄天邪鬼，“惠雨”和“爆炎”能将其逼出地下。
唐伞なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于青天邪鬼。
号炮なまはげ	疾风	カムイ	打法类似于黑天邪鬼。
埴轮战士	雾隐	神州平原（百年前）	普通打法。
埴轮武者	雾隐	神州平原（百年前）	普通打法。
埴轮鼓舞	雾隐	神州平原（百年前）	打法类似于黄天邪鬼，“惠雨”和“爆炎”能将其逼出地下。
埴轮大凧	一闪	神州平原（百年前）	打法类似于青天邪鬼。
埴轮将军	雾隐	神州平原（百年前）	打法类似于黑天邪鬼。
鬼灯	花咲	ツタ卷遗迹、高宫平	通常攻击无法造成伤害，攻击一段时间后会气绝，使用“花咲”后露出本体才能磨血。
鵺	一闪	风神宫	攻击几下后会气绝，再近身攻击时，每打一下就会喷水，要及时躲开。
雪童子	红莲	カムイ	普通攻击无法造成伤害，持续攻击一段时间会气绝，此时他尾巴会着火，用“红莲”融化外壳，会露出本体。
骸金鱼	一闪	神州平原	飞在天上时用“一闪”将其砍下，体力降到一定程度时会抱住天照，几秒钟后自爆。
乌天狗	疾风	高宫平	飞在天上时用“一闪”将其砍下，投掷骷髅时也用“一闪”砍回去。
姑获鸟	雾隐	两岛原	攻击它时它会用伞防御，打开伞后用“疾风”再接普通攻击即可。
朱目输入道	疾风	十六夜の祠	用“疾风”吹散车轮上的火焰。
冰唇输入道	红莲	十六夜の祠	用“红莲”融化车轮上的冰。
雷耳输入道	疾风	两岛原	用“疾风”吹散车轮上的闪电。
天狗输入道	雾隐	两岛原北	使用“雾隐”攻击。
烈火云外镜	疾风	宝帝の屋敷	用“疾风”吹散镜子上的火焰。
冷艳云外镜	红莲	宝帝の屋敷	用“红莲”融化镜子上的冰。
轰雷云外镜	一闪	宝帝の屋敷	用“疾风”吹散镜子上的闪电。
阴风云外镜	雾隐	宝帝の屋敷	使用“雾隐”攻击。
镰鼬	疾风	鬼岛	拥有三种属性，先用“一闪”将其切开，再用属性攻击应对。
镰鼬(风)	疾风	鬼岛	打法和镰鼬差不多，但它们会使用龙卷风，中了这招的话会有特殊的演出效果（这个怪不会出现在妖怪绘卷物中）。
一郎丸	水乡	难破船	由二郎丸和三郎丸合体而成的妖怪，拥有坚硬的外壳，并且会让场地内蔓水。用“水莲”制造立足点后用勾玉远程攻击。
二郎丸	迅雷	难破船	和三郎丸一起出现的妖怪，先打碎它的外壳才能对它造成伤害。
三郎丸	迅雷	难破船	和二郎丸一起出现的妖怪，先打碎它的外壳才能对它造成伤害。
青入道	水乡	鬼岛	所有神业全都无效，只能依靠普通攻击。取下面具时无敌。
大天狗	吹雪	イリワク神殿	和青入道的打法类似，变身状态下用“惠雨”或“吹雪”能强制解除变身状态。
赤鬼	迅雷	鬼岛	和青鬼同时出现的妖怪，正面攻击无效。发动“雾隐”后绕到它后背攻击。
青鬼	迅雷	鬼岛	和赤鬼同时出现的妖怪，正面攻击无效。发动“雾隐”后绕到它后背攻击。
牛头鬼	迅雷	カムイ	打法和赤鬼青鬼类似。
袋貉	无	-	罗城门百鬼夜行前出现的怪，打法和女郎蜘蛛一样。
守护土偶	一闪	カムイ	用“迅雷”和“吹雪”攻击。

天道绘卷物

编号	名称	获得场所
1	旅の极意	剧情自动获得
2	樱花の极意	习得“花咲”后返回时，净化荒地后出现的宝箱里
3	穴掘りの极意	习得“花咲”后返回，讨伐开宴会的妖怪后出现在浮岛上的宝箱里
4	战からの逃走	净化神州平原后出现的宝箱里
5	饵付けの秘诀	神州平原通往アガタの森附近的宝箱里
6	オロチ传说	神州平原，花火屋家门前的宝箱
7	神器の强化	ツタ卷遗迹入口附近的宝箱里
8	战いの极意	アガタの森牙商人身后的宝箱里
9	神通力の强化	ツタ卷遗迹1楼T字路口右边的宝箱
10	神格の秘诀	通往女郎蜘蛛战场前的细长通路中央
11	画点の极意	在アガタの森架起通往高宫平的木桥后，过桥左边的宝箱里
12	笔の极意	风神宫学会“疾风”后，在1楼木桥的宝箱中
13	母なる大树	关所桥下
14	神の国	西安京庶民街僧尼ツヅラオ的房间中
15	天道太子	难破船第一个房间的宝箱里
16	雾隐の极意	购买“妖器 雾禁ヒョウタン”后出现的宝箱里
17	神饰の秘诀	入手“火除けの石简”后，在卑弥呼宫殿的岩浆前的宝箱中
18	北の大地	卑弥呼宫殿右侧的宝物库中
19	红莲の奥义书	在西安京庶民町山猫亭习得奥义“爆炎”后入手
20	壁神の纹所	猫鸣之塔的塔顶宝箱中
21	疾风の奥义书	在两岛原北海猫亭习得奥义“龙卷”后入手
22	一闪 二式	习得“一闪 二式”后入手
23	辉玉 二式	习得“辉玉 二式”后入手
24	水乡の极意	在龙宫习得“水飞”后入手
25	水乡の奥义书	在卑弥呼的墓所习得奥义“惠雨”后入手
26	迅雷の奥义书	在西安京贵族街的五重塔习得奥义“雷光”后入手
27	异文明の存在	エゾフジ山麓存档点附近的宝箱里
28	辉玉 三式	习得“辉玉 三式”后入手
29	月の民	在カムイ左侧山壁的隐藏洞穴中
30	一闪 三式	习得“一闪 三式”后入手

白金／全成就指南

奖杯总数/成就点数	51/1000
铜杯	42
金杯	5
金杯	3
白金/全成就难度	6/10
白金/全成就所需时间	50小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
奖杯/成就BUG	无
特殊需求	无

《大神 绝景版》白金／全成就的难度不算高，而且只用通关一遍。但因为涉及到了众多收集要素，所以比较花费时间。玩家们在游戏流程中就应有意识地收集幸玉、妖怪牙、喂小动物等，避免后期为了这些道具而奔波。

白金の证 / Top Dog
取得条件 获得全部奖杯

苏神の极意 / Yomigami 10点/
取得条件 学会“画龙”
获得方法 流程取得。

断神の极意 / Tachigami 10点/
取得条件 学会“一闪”
获得方法 流程取得。

神木の袂 / A Village for a Peach 10点/
取得条件 让神木村回复原貌
获得方法 流程取得。

英雄の末裔 / Descending Descendant 10点/
取得条件 遇见スサノオ
获得方法 流程取得。

咲ノ花神の极意 / Sakigami 10点/
取得条件 学会“樱花一 花咲”
获得方法 流程取得。

城门祓除 / Enemy in the Gates 10点/
取得条件 第一次消灭罗城门
获得方法 流程取得。

爆神の极意 / Bakugami 10点/
取得条件 学会“辉玉”
获得方法 流程取得。

莲ノ花神の极意 / Hasugami 10点/
取得条件 学会“樱花二 水莲”
获得方法 流程取得。

レッツロック ベイビィ! / Let's Rock, Baby! 10点/
取得条件 战胜ウシワカ
获得方法 流程取得。

蔦ノ花神の极意 / Tsutagami 10点/
取得条件 学会“樱花三 蔦卷”
获得方法 流程取得。

大轮の花 / Big Ol' Flower 10点/
取得条件 消灭女郎蜘蛛
获得方法 流程取得。

风の村の姫 / Imp Exorcist 10点/
取得条件 战胜附身在フセ姬身上的妖怪
获得方法 流程取得。

濡神の极意 / Nuregami 10点/
取得条件 学会“水乡”
获得方法 流程取得。

弓神の极意 / Yumigami 10点/
取得条件 学会“月光”
获得方法 流程取得。

风神の极意 / Kazegami 10点/
取得条件 学会“疾风”
获得方法 流程取得。

逆鳞大风车 / One Mean Dude 10点/
取得条件 消灭赤カブト
获得方法 流程取得。

面纱の力 / To the Moon, Ammy! 10点/
取得条件 进入十六夜之祠
获得方法 流程取得。

燃神の极意 / Moegami 10点/
取得条件 学会“红莲”
获得方法 流程取得。

冲天七生 / Serpent Breath 50点/
取得条件 战胜八歧大蛇
获得方法 流程取得。

九死に一生 / No Furball on the Menu 10点/
取得条件 从破难船返回两岛原北时，不被水龙吃掉安全抵达岸边
获得方法 流程取得。

幽神の极意 / Kasugami 10点/
取得条件 学会“雾隐”
获得方法 流程取得。

怨念の毒雾 / Dominate the Indomitable 10点/
取得条件 战胜エキビョウ
获得方法 流程取得。

壁神の极意 / Kabegami 10点/
取得条件 学会“壁足”
获得方法 流程取得。

龙神族の长 Dragonian Dilemma 10点/
取得条件 遇见龙宫公主
获得方法 流程取得。

化狐の正体 Fox-Face 10点/
取得条件 战胜人形态的九尾妖狐
获得方法 流程取得。

击神の极意 Gekigami 10点/
取得条件 学会“迅雷”
获得方法 流程取得。

さらば疾飞丸 RIP Tobi 10点/
取得条件 与疾飞丸的最后一场赛跑获得胜利
获得方法 流程取得。

仇讨 Fox-Headed Wench 50点/
取得条件 战胜兽形态的九尾妖狐
获得方法 流程取得。

元祖冲天七生 True Serpent Breath 10点/
取得条件 战胜真·八歧大蛇
获得方法 流程取得。

冻神の极意 Itegami 10点/
取得条件 学会“吹雪”
获得方法 流程取得。

花と散る最期 Twin Birdbrains 10点/
取得条件 战胜双魔神
获得方法 流程取得。

别れ Sayonara 10点/
取得条件 登上箱舟
获得方法 流程取得。

大神 The Dark Lord 50点/
取得条件 战胜常暗之皇
获得方法 流程取得。

善行の报い Grab Life by the Leash 10点/
取得条件 太阳器、墨葫芦、异袋、お财布最大化
获得方法 总计需要5980幸玉才能达成本奖杯/成就，幸玉可通过三种途径入手，一是令地图上的枯萎植物（例如樱花树、四叶草）绽放；二是使用饵袋喂小动物；三是完成任务。

鱼介博士 No More Fish in the Sea 10点/
取得条件 完成鱼图鉴
获得方法 详情可参考任务12。

天道太子 Have Guides Will Travel 10点/
取得条件 完成天道绘卷物
获得方法 详情可参考上文的“天道绘卷物”。

古物商 Give a Dog All the Bones 10点/
取得条件 完成古董品图鉴
获得方法 详情可参考上文的“全古董收集”。

妖怪捕物谭 Sniff 'Em Out 50点/
取得条件 战胜妖怪面相书上的全部妖怪
获得方法 详情请查看任务7。

唯我独尊 Leave No Chest Unopened 110点/
取得条件 收集齐100颗はぐれ珠
获得方法 详情见上文的“はぐれ珠全收集”。

慈爱の心 All Creatures Great and Small 10点/
取得条件 完成动物图鉴
获得方法 详情见上文“动物图鉴”。

免许皆传 Teach an Old Dog New Tricks 10点/
取得条件 学会全部神业，完成指南书
获得方法 花钱在道场学习神业即可。

战いの记忆 From Imps to Demons 10点/
取得条件 完成妖怪绘卷物
获得方法 妖怪出现的地点请查看前文的“妖怪图鉴”。

全知全能 Barking Up the Cherry Tree 110点/
取得条件 通关后所有项目均获得神评
获得方法 通关评价涉及到5个方面，全部取得神评价的要求是：

1.死亡次数在5次以下。死亡次数很好控制，游戏本身也不难，只要不是操作失误太多也不太容易挂掉。

2.总消灭敌人数量在550只以上。杀敌数游戏里没有明确统计，但只要玩家打通了三个罗城门百鬼夜行之后就肯定不用担心不足了。

3.总入手金钱超过400万两。这个我们可以通过消费来进行估算，道场所有神业全部购买需要253万两，所有武器需要115万两，再把古董品、钓到的鱼全部卖掉，基本就可以达到400万两的下限了。

4.总获得妖怪牙超过300个。妖怪牙能换购的商品就那几种，不难算出数量，中后期妖怪牙数量不足的话，可以到道场学习“神业无礼”和“神业无礼讲”。

5.总取得幸玉数量超过4500个。只要已经拿到“善行の报い / Grab Life by the Leash”这个奖杯/成就，就肯定已经超过4500个幸玉了。

战ノ神 Lupine and Divine 10点/
取得条件 任意一场战斗取得全项目神评价
获得方法 无难度。

修罗の巷 Out of the Gate Swinging 50点/
取得条件 打通全部三个罗城门百鬼夜行
获得方法 详情请查看任务36。

オロチの十倍 Who Let the Dogs Out? 110点/
取得条件 战胜クサナギ伍
获得方法 详情请查看任务37。

いたずら者 Dog Eat Dog 10点/
取得条件 完成神木村挖萝卜的小游戏
获得方法 详情请查看任务2。

穴掘り王 Diggin' It 10点/
取得条件 完成全部挖洞小游戏
获得方法 详情请查看任务15。

神速の证 Eat My Flower Trail 10点/
取得条件 在和イダテン、ハヤテ的赛跑比赛中获得全部胜利
获得方法 详情请查看任务6。

雪上最速の证 Dog Gone Fast 10点/
取得条件 在与カイポク的赛跑比赛中获得胜利
获得方法 详情请查看任务35。







PS4	XOne		
时光之帽			Gears for Breakfast
A Hat in Time		动作冒险	美版
2017 年 10 月 6 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 29.99 美元			

※STEAM版同步发售

文 **北山杉** 美编 **雷普利**

近年来在著名众筹网站 Kickstarter 发起的游戏项目逐渐增多， 其中也涌现出了许多质量优秀、 创意十足的独立游戏，《A Hat in Time》就是其中之一。 在这款以少女为主角， 看似走可爱风格的动作冒险游戏乍看起来很悠闲、 轻松， 但游戏的内里走得却更像是传统平台动作游戏的路线。 游戏的许多关卡设计虽然借鉴了诸如《超级马里奥 64》《超级马里奥 银河》等优秀作品的思路， 但也贡献了许多原创的玩法。 作为一款小品级独立游戏， 本作在 20 小时左右的游戏时间里为玩家呈现了足够优秀和精彩的内容，下面就让我们一起进入帽子世界，进行一场奇妙之旅吧。

操作说明



PS4

键位	说明
左摇杆	移动
右摇杆←→	转动视角
方向键←→	切换帽子
△键	往上看
□键	攻击
○键	确认/互动
×键	跳跃
L1键	切换帽子
L2键	使用帽子能力
R1键	视角复原
R2键	伏地/踊跃
触摸板	照相
OPTIONS	菜单

X360

键位	说明
左摇杆	移动
右摇杆←→	转动视角
方向键←→	切换帽子
A键	跳跃
X键	攻击
B键	确认/互动
Y键	往上看
LB键	切换帽子
LT键	使用帽子能力
RB键	视角复原
RT键	伏地/踊跃
BACK	照相
START	菜单

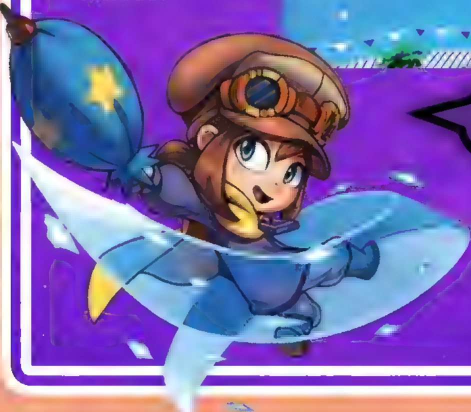
进阶操作技巧

二段跳与冲刺跳

连续按下两次×/A键即可完成一次二段跳，这个动作可以让你跳得更高，如果你还想在空中停留更长时间，不妨尝试在空中按下R2/RT键使用空中冲刺能力吧，它能让你往前冲刺一大段距离，并且在那之后再获得一次跳跃的机会。







蹬墙跳

朝一堵墙壁按下×/A键并持续按住一段时间即可在墙上爬一段距离，之后可再次进行一次跳跃，但无法使用二段跳。如果位于相对的两座墙中间，则可以借助两侧的墙面快速到达顶端。

特别策划
攻占强作
跨界特攻
成就奖杯赏
DLC补完计划
蒸汽世代

追踪攻击

除了使用□/X键进行近战攻击外，玩家还可以跳起来在空中使用追踪攻击，当玩家遇见敌人时，可以跳到敌人附近的半空中，然后根据出现的键位攻击提示按下□/X键即可对敌人进行追踪攻击。追踪攻击只要发动便可自动往敌人所在的方位飞去并且击中敌人，当敌人陷入霸体状态（免疫普通攻击）时，追踪攻击是能够有效对其进行攻击的方式之一。



系统介绍

游戏界面



生命

主角的生命上限值为 4，并且无法通过其他的途径提升，玩家可以通过在地图中捡到心形的道具来回复损失的血量。

时间碎片

显示玩家已经获得的时间碎片的数量。时间碎片是主角 Hat Kid 乘坐的时间飞船所用的燃料，同时也是游戏的一个重要收集物品，一共 40 个。玩家每完成一个关卡或者挑战即可得到一个时间碎片，除此之外，还有一些时间碎片位于一些隐藏空间中，不易发觉。全部收集完毕后即可获得 100% 的完成度。以下为各章节和关卡的时间碎片分布表：

	第一章	第二章	第三章	第四章	第五章	时间飞船	总计
关卡	7	7	6	5	1	0	26
时空裂缝	3	3	3	3	0	2	14
总计	10	10	9	8	1	2	40

钻石

显示玩家已经获得的钻石的数量。钻石相当于游戏中的货币，可以用来购买徽章、展示遗物以及解锁新关卡。

菜单界面



解锁毛线球数：0



KID'S HAT

Kid's Hat 是主角 Hat Kid 的初始帽子，其作用是为玩家指示附近的任务目标地点所在的方位，但太远的地方就没办法指示了。Kid's Hat 在没有地图的本作是惟一一个用来指引方向的道具，玩家在迷路时别忘了使用它。

解锁毛线球数：2



SPRINT HAT

这顶帽子能够让玩家在地图中进行快速奔跑，加快移动能力，普通跳跃的距离也得到大大加强，但无法在使用冲刺能力时使出二段跳。



BREWING HAT

解锁毛线球数：4

这顶帽子让玩家获得了除近战攻击和追踪攻击以外第三种攻击方式，佩戴了 Brewing Hat 后，玩家就可以制作并扔出装满了危险液体的试管，一旦扔出接触到任何物体后都会发生爆炸。除了攻击敌人外，Brewing Hat 还能破坏地图场景中的木箱、木桶等物体。



ICE HAT

解锁毛线球数：8

游戏中期才能获得的帽子，能够让玩家化身冰雕，在关卡中的一个个蓝色跳板之间快速穿行，到达一些寻常难以到达的地点。Ice Hat 在蓝色跳板以外无法发挥任何作用，它所有的作用只能在蓝色跳板上发挥出来。



DWELLER'S MASK

解锁毛线球数：12

游戏中期才能获得的帽子，可以让玩家获得“短时间内让虚化的物体变得凝实”的能力，多用来让场地中的绿色虚化台阶或者地面转变为实体，供玩家安全通过。



TIME STOP HAT

解锁毛线球数：24

游戏后期才能获得的帽子，能够让时间流动地十分缓慢，帮助玩家在各种危险的状况和对决中取得优势地位。



CRIME SOLVING OUTFIT

解锁毛线球数：24

在第二章 ACT 2 Muder on the Owl Express 中获得的特殊帽子，它的原型来自于有名的大侦探福尔摩斯，在任务期间将会取代原有 Kid's Hat 的形象短暂登场，但功能不会发生任何变化，仍然能够为玩家指示最近的目标地点。



PARADE OUTFIT

解锁毛线球数：8

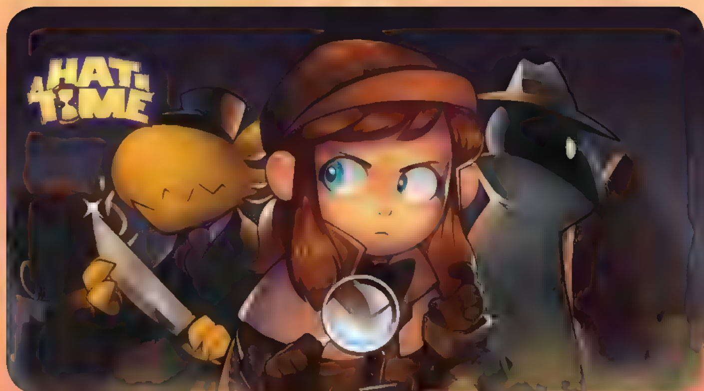
在第二章 ACT 5 The Big Parade 关卡中获得的特殊帽子，让主角瞬间化身为游行指挥官，引导一场盛大的游行，没有任何实用功能。

徽章

徽章是游戏中用来对主角和帽子的能力进行拓展的物品装备，大多能够在徽章商人处用收集到的钻石购买到，还有一小部分可以从其他 NPC 处和地图中获得。大部分徽章为主角和帽子拓展的能力都是有益的，但也有一些会对主角的冒险增加一定困难。玩家最多能够同时装备 3 个徽章，但在一开始时只能装备一个，回收完 3 个时间碎片后便可以从商人处买到一个增加徽章装备栏位的 Badge Pins，回收完 14 个时间碎片后便能再次买到一个。不同的徽章组合往往能够发挥出不同的效果，因此玩家不必拘泥于同一种组合，大胆组合出属于自己的套路吧。

徽章一览表

序号	徽章名称	图标	作用类型	描述	获得方式
1	Projectile Badge		主动	使用近战攻击时按住攻击键即可三段蓄力，随后向前方释放出威力巨大的激光束	回收4个时间碎片后在商人处以300枚钻石的价格购得
2	Camera Badge		被动	让玩家能够在冒险中随时进行拍照记录	在第一章通往港口的斜坡上找到一名拿着相机的照相男，随后便可以从他那里得到此徽章
3	Fast Hatter Badge		被动	减少帽子能力的冷却时间	回收8个时间碎片后在商人处以250枚钻石的价格购得
4	Hookshot Badge		主动	让玩家朝一些挂在空中的物体发射钩索，并借此到达新区域	在第三章ACT 2：The Subcon Well中得到
5	Hover Badge		被动	从高处跌落时会自动撑伞，避免玩家受到坠落伤害	在商人处以100枚钻石的价格购得
6	Item Magnet Badge		被动	自动收集附近的钻石和回复道具	在商人处以50枚钻石的价格购得
7	Mumble Badge		主动	将游戏中所有NPC的语音变为咕哝声，但文字内容保持不变	在商人处以800枚钻石的价格购得
8	No Bonk Badge		被动	进行冲刺跳跃后不会被墙反弹，而是持续在墙上移动	回收5个时间碎片后在商人处以200枚钻石的价格购得
9	Relic Finder Badge		被动	装备之后右下角会出现一个小地图，用来显示玩家与附近遗物的距离	在黑手党老大（Mafia Boss）处以100枚钻石的价格购得
10	Scooter Badge		主动	用于强化Sprint Hat的能力，可以召唤出一辆加速度更为优秀的摩托代步，但无法使用二段跳	在商人处以500枚钻石的价格购得
11	1-Hit Hero Badge		被动	将玩家的生命值限制在1格	回收6个时间碎片后在商人处以500枚钻石的价格购得



收集品

STORYBOOKS

这种收集品大多散布在紫色的时间裂缝中，玩家可以对这些破碎的书页进行收集，最后重组成一个完整的故事。



RIFT TOKEN

这种稀有的代币可以用来游玩时间飞船上的轮盘赌（The Roulette），以解锁更多帽子、服装的视觉风格以及 BGM 的 remix 版本。



YARN

毛线球是专门用于制作帽子的原材料，每种帽子都有其相对应的毛线球类型，但在制作帽子时，玩家只需持有一个对应类型的毛线球即可，其余可以用任意类型的毛线球进行补充。



RELIC

游戏中共有 12 个遗物分散在世界的各个角落，玩家可以将它们全部收集起来放在飞船里的 4 个展示位中展示出来，已解锁紫色时空裂缝（隐藏关卡）。这 4 个展示位的位置和展示价格如下表所示：



位置	展示价格
大厅，轨道机器旁	50枚钻石
大厅，电子屏旁	100枚钻石
画廊	150枚钻石
科学实验室（使用Dwuller's Mask的能力进入）	200枚钻石

主线流程攻略



第一章：Mafia Town（黑手党镇）

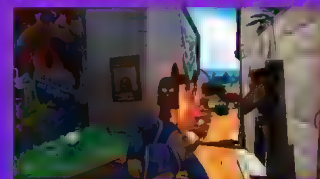
一开始从床上起来后来到飞船大厅，随后在二楼电子屏上显示感叹号的地方触发一段主线剧情，进入第一章的第一个关卡。



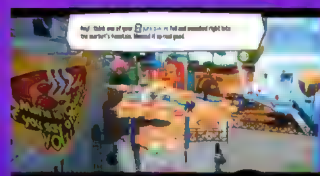
ACT-1：WELCOME TO MAFIA TOWN

●时间碎片#1

进入黑手党镇后向前是一段路程后会遇到胡子女孩，随后跟在她



身后一路来到一座钟楼前，路上注意一下道路旁的保险箱，从中可以得到毛线球。与胡子女孩对话后得知时间碎片的下落，按下附近的按钮然后借助塔吊爬上钟楼。接下来再次跟随胡子女孩来到第一个时间碎片的所在之处——一个黑手党头目的手上。



拿到雨伞后便可按□/X键对黑手党进行攻击，注意这里的黑手党受到一定的伤害后会进入霸体状态，这时普通攻击无法对其造成任何伤害，玩家只能通过从半空中发动追踪攻击才能有效击败敌人。击败拿着时间碎片的黑手党后便可得到第一个时间碎片。

ACT-2: BARREL BATTLE

●时间碎片#2

返回飞船大厅后进入二楼的厨房，通过望远镜再次去到黑手党镇，开始第二小节的时间碎片收集之旅。到达黑手党镇后，使用 Kid's Hat 的能力即可找到时间碎片所在的位置，但在去往那边之前，可以先在附近的广场上收集到三个毛线球。到达 Kid's Hat 指示的地点后，发现胡子女孩被几名黑手党抓住了，于是接下来便围绕着一大堆木桶和黑手党展开战斗。

进入战斗后玩家的行动范围只能是围绕着木桶阵进行左右移动，无法离开或者爬上木桶。

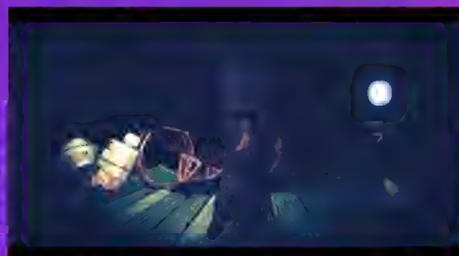


第一阶段会从木桶上陆续下来2名黑手党，用近战攻击即可将他们一一解决。第二阶段下来的黑手党受到攻击后会进入霸体状态，这时只需跳起来使用追踪攻击就可以打破他们的霸体状态，之后再用近战攻击将他们全部干掉。来到最后一个阶段后，位于木桶阵最顶端的黑手党会往下扔带有尖刺的木桶，一开始木桶会直接砸向主角所在的位置，注意往左或者往右闪避即可。后面扔下的木桶的运动范围和主角一样，会围绕着木桶阵转圈，并且过一定时间还会自动爆炸。由于木桶是一上一下跳跃着滚动的，因此玩家在闪避时要注意抓住木桶跳起来的时机进行躲避，同时也要注意观察木桶引爆的时间，提前进行躲避。最后，位于顶端的那名黑手党会亲自下来和主角战斗，战斗的方法和一般的黑手党并无太大的区别，但由于最后的这名黑手党的血量要长得多，因此玩家至少需要打破3次霸体状态后才能将其击败，不过这也只需要耐心即可，没有太多的危险要素。击败他后即可拿到时间碎片。



ACT-3: SHE CAME FROM OUTER SPACE

●时间碎片#3



返回飞船大厅后与之前一样进入二楼的厨房，通过望远镜前往黑手党镇，开启第三个关卡。到达后的时间是一个电闪雷鸣的夜晚，使用 Kid's Hat 的能力然后直接前往时间碎片所在的位置（中途可以收集几个毛线球），拿着时间碎片的黑手党所在的位置在一个高台上，而进入高台的入口各有一摊污水，因此只要玩家一进入高台，就会踩在污水里滑上一跤，将身体染上黑色，由于外界电闪雷鸣，再加上主角全身漆黑，拿着时间碎片的黑手党顿时被吓地仓皇逃窜，玩家就得紧随其后。

追逐的路线要在几个高台之间进行跳跃，这里要注意将二段跳与冲刺跳结合起来，以跳跃更远的距离，追到黑手党后即可让他交出时间碎片。

ACT-4: DOWN WITH THE MAFIA

●时间碎片#4

到达黑手党镇后首先进入旁边的大炮来到最高层，到左边先将包围胡子女孩的几名黑手党解决掉后再来到中间的大门前按下右边的按钮（胡子女孩会按下左边的按钮），大门打开后进入黑手党剧院。

进入剧院后首先来到左前方的吧台处，借助吧台的顶棚爬上房梁，避开房梁上的老鼠后来到另一边的平台，按下○/B键捡起平台上放置的花盆，随后跳下房梁来到右边通过一扇门进入钥匙所在的房间。将花盆放在地上的按钮上即可顺利拿到钥匙。接着穿过吧台里面的门进入厨房，用钥匙打开一扇上锁的门后来到冷藏库，随后再通过冷藏库角落里的通风口进入到剧院内部。

中途解决掉挡路的两名黑手党后，一路来到持有时间碎片的黑手党厨师长处，开启第一章的 BOSS 战。

●BOSS战：黑手党厨师长

第一阶段 BOSS 的攻击方式有3种，第一种攻击方式是一边旋转着一边朝玩家所在的位置移动，玩家可以在空中进行闪避的同时对其发动追踪攻击，直接打断 BOSS 的旋转攻击。第二种攻击方式是在顶端召唤出一排面粉袋掉下来砸向玩家，面粉袋会分为两组依次出现，先出来的那一组会提前掉下来，玩家在看到面粉袋出现时应当先站在后出现的面粉袋下面，等待先出来那一组面粉袋掉下来之后再站到原本属于先出现的面粉袋所砸向的位置，即可安全闪避掉这种攻击方式。BOSS 的第三种攻击方式是在原地旋转着朝玩家不断发射电流脉冲，由于这个阶段的电流速度相对较慢，因此跳起来轻松躲避即可，BOSS 发射完电流脉冲后会陷入一段时间的眩晕状态，这时可以靠近他使用近战攻击。





第二阶段下 BOSS 会新增飞刀攻击，首先他会跳出场外，随后将双手的菜刀向舞台两侧掷出，接着回到场内收回菜刀，在返回场内收菜刀的期间 BOSS 无法进行移动，玩家可以借此机会来到他的身边进行输出。与此同时，这个阶段下 BOSS 同样会使用面粉袋进行攻击，但在面粉袋掉落的同时场地左侧还会跑出一个黑手党杂兵来干扰玩家的走位，这时就需要玩家及时将杂兵干掉，以防止走位时因分心而发生的意外。

第三阶段下 BOSS 会召唤出大量黑手党聚成一个巨型"人球"，以此向玩家碾压而去。要破解此招的惟一方法就是在人球表面的一处缺口落地后移动到缺口处即可避免被碾压，随后再从缺口处上到球的顶端攻击 BOSS 将此招打断。至于其他招式则和前两个阶段大同小异了，除了速度大大增加以外，BOSS 发动电流脉冲时还会多出一种跳跃前进的脉冲，破解的方式和前两个阶段没有太大的区别，玩家只需适应加速后的招式节奏，成功躲避后再进行反击即可击败 BOSS，拿到时间碎片。

ACT-5: CHEATING THE RACE

●解锁道具：Time Stop Hat ●时间碎片#5

本关卡的内容是和一名黑手党进行赛跑比赛，先到达终点者获胜。首先要说明一点的是，这不是一场公平的比赛，因为作为对手的黑手党会使用火箭作为比赛工具，而我们的主角 Hat Kid 最多只能召唤一辆小摩托。在绝对速度上，玩家从一开始便处于劣势地位，但这并不代表我们就很

特别策划 抢占强作 跨界特攻 成就奖杯赏 DLC补完计划 蒸汽世代

得获胜。

本关取胜的方式有很多种，有依靠Time Stop Hat+Sprint Hat直接在速度上赶超火箭的方法，也有另辟蹊径，找到一条近路从而弥补速度差距的办法。这里笔者就为大家推荐一条"近路"，能够将原本到终点的距离大大缩短，从而轻松取胜。

玩家在比赛一开始时立即180°向后转，往反方向往前奔跑，一路来到如图所示的位置



进入大炮，通过大炮将你传送到一个离终点很近的位置，只要前面没有太浪费时间，对手基本上就是落后于你的，这时再使用Time Stop Hat或者Sprint Hat召唤小摩托一路开向终点即可。

ACT.6：HEATING UP MAFIA TOWN

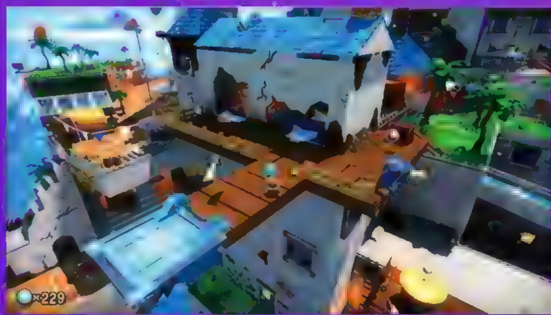
●时间碎片#6

在本关卡中，黑手党镇会陷入一片岩浆之海中，玩家需要关闭位于地图各处的6个水龙头，以此来拯救危在旦夕的黑手党镇。这里同样有一个成就/奖杯要求玩家在关闭水龙头的同时不能掉入岩浆海中，但偏偏许多水龙头的位置离岩浆非常近，这就到了考验各位玩家的操作以及线路规划的时候了。水龙头的位置在场景中会被自动标示出来，因此玩家只需考虑不要掉进岩浆之中即可。

ACT.7：THE GOLDEN VAULT

●时间碎片#7

本关的时间碎片藏在一个金色的保险箱中，要打开保险箱，需要先集齐4张奖券。奖券互相之间的位置较为分散，在正常情况下玩家只能通过靠近保险箱来触发4条金色光带，每条金色光带的末端就是一张奖券。由于金色光带的持续时间非常短，因此玩家通常只能获得一个大概的范围，再根据这个范围进行地毯式搜查。为了方便各位玩家快速通关，这里便把这4张奖券的位置告诉大家：









第二章：Battle of the Birds

在飞船大厅中找到红色的舱门，触发旁边显示楼层号的显示屏后即可打开舱门进入机械室，随后通过机械室内的望远镜进入第二章。

ACT.1：DEAD BIRD STUDIO

●时间碎片#8

在Dead Bird Studio和两位导演对完话后来到前台上方的通风口，随后进入通风管道来到摄影棚内。注意，此关卡有一个成就/奖杯要求玩家以完全不被发现的方式通过摄影棚，而摄影棚内有许多监视摄像机以及巡视的工作人员，他们的身前都有一个锥形的视野区域，玩家必须确保自己不触碰这些视野区域，如此才能不被发现并且扣血。除此之外，本关的路线并不复杂，岔路不多，玩家只要按照面前的路线一路走到底（偶尔有时也要避开巡逻的人员）触发剧情，随后即可拿到时间碎片。



ACT.2：MURDER ON THE OWL EXPRESS

●时间碎片#9

上了火车后，一路来到第二节车厢处（中途会有NPC追着问信息，可以直接不管），上到左侧楼梯来到第二层，再通过第二层左下角的梯子来到第三层，随后进入门内拿到前往车头驾驶室的钥匙。

返回第三节车厢，在车厢尽头使用钥匙打开上锁的门进入驾驶室，在中间的礼物盒内拿到本关限定的帽子——Crime Solving Outfit。接下来和右边的电话进行互动，然后回到车尾处触发一段剧情。



接下来玩家需要在1个猫头鹰小时（1 Owl Hour）内尽可能多地找齐6个有关凶手的线索，并且指出谁才是真正的凶手。以下是找齐全部线索的流程指引。

1. 首先来到第二节车厢，可以发现原先找你问问题的C.A.W探员全都开启了搜查模式，玩家不能进入它们视线所在的区域，否则便会被扣血然后返回上一个时间节点。来到第二节车厢后进入右边的门（之前被一个NPC堵住不让进），进去后即可拿到第一个线索。

2. 接下来往前走跳上高台，然后进入左边的门，随后在隔壁的车厢拿到一把钥匙。

3. 返回到刚才的高台上，通过左侧的木板进入对面的车门。

4. 从门里面出来后直接跳到对面然后用钥匙打开上锁的车门，进入门内在行李箱的最深处找到第二个线索。

5. 接下来原路返回并且来到第三节车厢，在乘客发出哈哈大笑时趁机溜上二楼，随后顺着梯子爬到三楼，进入左侧的车门。

6. 进门后往左走，在一张圆桌上拿到第三个线索。之后再来到右边，借助茶几和电视来到第二层，随后在最左边得到一把钥匙。

7. 拿到钥匙后再原路返回至第二个线索所在的车厢内，顺着行李箱一路来到第二层的最深处使用钥匙打开上锁的门，随后进入门内按下按钮。

8. 往前进入位于对面尽头的门内，首先往左上到第二层，会发现左右各有两个门，分别通往蒸汽室（Boiler Room）和引擎室（Engine Room）。首先进入引擎室，和一旁的电话进行互动后跟着道路一直走到尽头即可找到第四个线索。

9. 返回前一个车厢进入蒸汽室（Boiler Room），顺着左侧的道路一路走到尽头即可拿到一把钥匙。

10. 原路返回至前一个车厢，使用钥匙打开对面上锁的门，进入门内的车厢后在左边的手推车

上即可得到第五个线索。

11. 随后来到车厢中间的第三层平台，先往左进入左侧的一扇门并在门内拿到一把钥匙，接着返回至原先的位置再往右进入另一扇门内按下旁边的按钮。

12. 接下来就可以到达对面位于最高处的上锁的门处使用钥匙解锁后得到最后一个线索了。

收集齐全部线索后返回至车尾处命案发生现场，指出凶手（可以随便指认，不影响游戏结果）后本关卡结束。



ACT 3：PICTURE PERFECT

●时间碎片#10

本关卡的主要目标是不断在场地内游走以赚取足够的人气，在此过程中获得的宝石以及DJ Grooves头像牌都可以为最终结果加分。玩家快速赚取人气的方式有两种：一种是找到场地内的观众激活他们的热情，另一种是寻找企鹅NPC，让它们为你照相。当玩家获得足够的粉丝数量后，DJ Grooves就会给你一个时间碎片，关卡完成。

ACT 4：TRAIN RUSH

（需要Hookshot Badge徽章）●时间碎片#11

本关是一个跑酷关卡，玩家重生到火车尾部后，进入隔壁车厢，随后使用Hookshot Badge的能力引爆安置在列车上的炸弹，开始跑酷。关卡存在时间限制，玩家需要以尽可能快的速度跑到终点，否则就会和不断解体的列车一同掉落至铁轨上，浪费许多时间。除了抢时间外，玩家还可以通过在途中拾取增加时间的手表道具来延长游戏时间，提高容错率。不过本关卡有一个成就/奖杯要求玩家以不能拾取手表道具延长时间以及一命通关的方式来完成本关，这时候就需要各位玩家拿出极致的速度了。



ACT 5：THE BIG PARADE

●时间碎片#12

本关的目标是帮助DJ Grooves完成一场盛大的游行。在关卡一开始来到游行地点Moon Set后，和屋顶上的DJ Grooves对话后，获得一顶关卡专用的Parade Outfit帽子，戴上之后主角Hat Kid便会化身为游行的领队人，DJ Grooves会告知她的主要任务就是带领一支猫头鹰游行队伍在场地内持续走动。不过你可别以为这是一项轻松的活儿，玩家首先要保证自己必须不断移动，否则就会被一直跟在身后的游行队伍撞到，进而损失一格血量；同时由于地面早已被乌泱泱的人群挤满，因此你还得小心避免跌落到地面受伤；除此之外，最坑爹的是连接楼与楼之间的电线时不时会冒出一个电火花，主角踩到的话又会被扣一格血……因此想要在本关不被扣血并不是一件容易的事。不过好在玩家可以在许多楼顶上找到一群企鹅NPC，他们会为你提供许多的Heart Orbs道具回血。

带领游行队伍行进一段时间后（这段时间可以用来收集猫头鹰头像牌），DJ Grooves会让你在场地中找到并打开3个开关以施放烟花，开关的位置会在视线内为玩家标示出来，因此只需合理规划好行进路线即可一一打开开关。打开开关后一部分楼顶会进入3秒循环倒计时状态，倒计时完成后整个楼顶会被覆盖上一层火花，此时的玩家便不能直接移动到这些楼顶上，否则便会被扣血，这就对玩家的移动路线规划有了更高的要求。

接下来DJ Grooves又会让玩家打开另外3个烟花大炮的开关，这又是一场艰难的逃难之旅，因为在打开开关的过程中，会不断地有许多烟花火箭跟在玩家的身后，玩家只要稍作停留便会被紧随其后的火箭射中，惨遭扣血。由于这时候受伤的概率极高，玩家就需要时刻注意那些为你提供heart orbs回血的企鹅的位置，一旦血量过低便尽可能地移动到最近的补血点补充血量，如此才能更安全地撑过最后一场游行。

将3个烟花大炮的开关全部打开后再继续游行一段时间，DJ Grooves便会释放一个时间碎片，拿到之后本关结束。

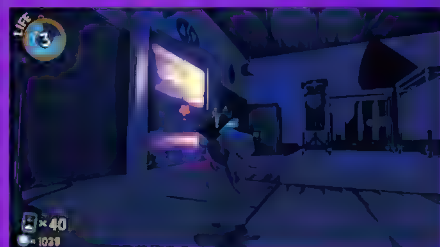


ACT 6：AWARD CEREMONY

●时间碎片#13、#14

进入此章节之前，玩家必须决定好谁是Annual Bird Movie Award的最终赢家。最终赢家的人选是根据玩家在ACT 2～ACT 5中取得的分数来判定的，其中在ACT 2和ACT 4中取得的分数会加到The Conductor的头上，ACT 3和ACT 5中取得的分数则会加到DJ Grooves的头上。如果玩家对当前的分数不太满意，可以重新返回前面的关卡刷分。

决定好赢家后进入ACT 6，获奖的一方将会给予主角一个时间碎片，接下来主角就会按照正常流程返回时间飞船上。此时你可别以为本章就这么轻易地结束了，再次返回ACT 1，你会发现原来的摄影棚变得一片漆黑，随后按照原来的路线一路来到图示位置处



进入电梯下到B1层。

从电梯出来后进入一个狭小的房间，房间里有一个监视摄像机，不要从它的镜头前面经过，直接跳上旁边的架子，再顺着一根电缆线越过左边的铁丝墙。随后便会进入一个布满了电线的区域，玩家需要通过电线穿越到对面。这里对操作的要求比较严格，尤其是在线与线之间进行跳跃时对落点的把控比较精确，同时这里的电线表面时不时还会发射一道脉冲电流，要注意及时起跳躲避。

到达对面后借助箱子和排气管道等一路往上来到B2层（不清楚路时可以找找附近的钻石球，一般它们都会出现在必经之路上）。B2层堆放着许多大型的货物箱，要找到正确的出路比较困难，



玩家可以先找到一块 DJ Grooves 的巨大广告牌，以它身后的平台作为出发点，一步步往上爬，其实只要找对出发点的位置，接下来的路基本上就是一本道了。抵达最顶端后便可以通过另一道门进入隔壁区域。这个区域充满了电线和感应机关，玩家需要分别找到并触发 4 个感应机关即可打开前往最后一个区域的大门。要注意的是，这片区域除了监视摄像机以外还有一些守卫 NPC，有些 NPC 并不会进行巡逻，而是聚在一起交头接耳，趁它们哈哈大笑时通过即可。

进入大门后，首先通过入口处的两面相对的墙跳到上层，随后左转进入 B3 区域。这片区域由许多互相连通的房间所组成，首先下到底层躲过上层监视摄像机的镜头后再通过中间的箱子爬到上层，一路走到尽头再下到底层，左转进入一个化妆间。

进入化妆间后从通过左上角的一块铁板上到上层，然后通过墙上的木架进入一个充满了金色奖杯的卧室。从床顶跳到一座由奖杯组成的雕塑顶部，可以拿到一把钥匙，接下来返回化妆间从另一扇门出去进入一条走廊，先从走廊尽头左边的房间内收集到一个毛线球，再返回进入另一个打开门的房间。借助右边的家具跳到监视摄像机上方的板子上即可越过镜头，从对面的门出来进入另一条走廊，随后往右走进入右前方开着门的房间。

通过空中悬挂的金属环穿过监视摄像机的拍摄，到达对面蓝色的柜子上，随后再往左通过通风管道进入另一个化妆间。分别利用化妆间里的三个面粉袋进入隔壁走廊的上层，随后再通过对面的一个正方形入口进入到一个有危险标志的房间。使用二段跳越过障碍后从房间出来往右走，通过最后一个通风管道下到最底层。

到达最底层后会看到一个电梯，不过别急，先回头用钥匙打开上锁的门拿到礼品盒中的物品后再乘坐电梯，接下来便能进入 BOSS 战了。

●BOSS战:
DJ Grooves or The Conductor

BOSS 战的对手是玩家在此前章节中确立的赢家，但不论对手是 DJ Grooves 还是 The Conductor，所使出的攻击招式都没有明显的区别，因此玩家不用在前面的章节中纠结到底应该选择谁来当最终 BOSS 了。

在第一阶段下，BOSS 的攻击手段主要是召唤下落的聚光灯、身体冲撞、使用迪斯科球释放冲击波。其中当 BOSS 召唤下落的聚光灯时，玩家可以凭借观察聚光灯的影子来提前回避；而 BOSS 使用完身体冲撞这招后会在原地短暂停留一段时间，这时便是主动进攻的好时机；当 BOSS 召唤迪斯科球时，玩家要注意提前起跳，避开向地面四处蔓延的冲击波，当 BOSS 累积受到一定伤害后，便会进入第二阶段。

在第二阶段下，BOSS 会新增两种攻击方式。一种是让舞台的光线消失，然后化身为一把冒着红光的刀快速刺向玩家。要应对这招，玩家需要在看到刀出现的那一刻起就要提前起跳，等刀到达身前时迅速按下攻击键使出追踪攻击将此招破解；BOSS 的另一种攻击方式是向你所在的方向不断刺出小刀，由于这招的移动速度较慢，玩家可以轻松用追踪攻击来化解。

进入第三阶段后，BOSS 会召唤 4 辆车在主角的周围顺时针移动，并且在一段时间后按照红色的轨迹撞向处于中心点的主角。要避开这招，玩家只需在汽车出现后及时从中心点移开。在此阶段下，BOSS 的一些老招式也会得到加强，譬如化身为刀这招，在此阶段下 BOSS 就会召唤一些替身，同时化身为 3 把或者 5 把刀袭击玩家，同理召唤迪斯科球也会同时召唤出 3~5 个，这些强化后的招式十分考验玩家的预判和走位。幸运的是，BOSS 在每次使用完这些强化攻击后，都会在原地硬直一小段时间，所以在这个时间内赶紧输出吧！

第四阶段开始的标志是一只正在弹奏钢琴的企鹅登场，随后 BOSS 会邀请主角坐在他的身旁，并且暗中给主角安装上定时炸弹。重新开始战斗后 BOSS 会在场地间滑冰，跑过去对他造成伤害后又会跳到场外的柱子上，对玩家发射 3 道快速移动的锯子。锯子的移动速度很快，而且轨迹呈散射状，注意提前往侧边方向移动。不仅如此，BOSS 有时还会在锯子攻击之后接着用身体快速冲撞玩家，因此要留意观察 BOSS 的动作，当 BOSS 在场地内扔锯子时便可抓住机会进行主动进攻。

在 The Conductor 的帮助下将定时炸弹的引信剪掉之后，BOSS 便会进入最终阶段。在这个阶段下如同 ACT 5 关卡一样，玩家的身后将会出现一支游行队伍，只不过这里的游行队员都拿着一把刀，玩家需要不断保持移动状态才能避免被身后的游行队伍攻击到。BOSS 本体的攻击模式倒是回到了企鹅登场以前的阶段，抓住机会将他一举干掉吧！

第三章:
Subcon Forest

ACT-1:
CONTRACTUAL OBLIGATIONS
●时间碎片#15

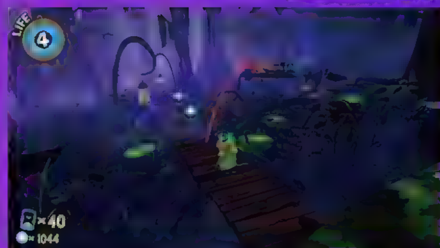
关卡一开始后顺着道路追逐一只幽灵，踩到陷阱后被迫和影子幽灵签订一张灵魂契约，契约要求玩家找到 Subcon Village 并且消灭亡灵，最后疏通被堵塞住的 Subcon Well。

之后顺着道路一路走到尽头即可到达 Subcon Village（途中这些发着黄色光芒的墓地都是可以用 Brewing Hat 炸掉的），到达目的地后可以看到从火堆处往外延伸出了几条紫色的光带，光带的另一端连接着几幅画，玩家此时需要分别将这些画全部放到火堆里烧毁才算完成“消灭亡灵”这项任务。注意，由于有几张画是位于冰块中的，因此玩家需要在附近找到一些苹果拿在手上，然后寻找和苹果颜色对应的虫子（附近一般有很多），一般情况下只要感应到苹果在附近，虫子便会钻入苹果中，而这时的苹果就变成了一颗定时炸弹，玩家只需要在其爆炸前将它扔到冰块上即可将冰块炸碎。

将所有画作烧毁后，通往各处的火焰结界也会同时消失，在前往最后一个任务地点——Subcon Well 之前，影子幽灵将会再度现身并让你在新的两个契约之间选择。虽说是二选一，但其实这两个契约分别代表的是 ACT 4 和 ACT 5 两个关卡，这里的选择只会决定你先玩到哪个关卡而已。

选择完毕后，玩家便可以拿到本关卡的时间碎片，随后关卡结束。

ACT-2:
THE SUBCON WELL
●时间碎片#16





▲这是一条比较安全的路线

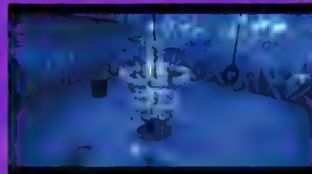
出来后通过侧面的一条小路前往目的地 The Subcon Well，如果有读者找不到前进方向的话，可以回到出生点中心的南瓜内找到影子幽灵，后者会为你指引前进的方向。

通往 The Subcon Well 的路径上布满了许多沼泽，在沼泽中前行的玩家速度会逐渐减慢，直到被沼泽完全吞噬，因此要多利用好二段跳 + 冲刺跳这招，以尽可能地避免长时间接触沼泽。

到达 The Subcon Well 后，首先使用□/X 键激活井边的小钟，让漂浮在的半空中的绿色台阶变成实心状态（Dweller's Mask 也可以做到，但持续时间太短所以不考虑用这种方法），随后在有限的时间内抓紧时间到达井的顶部，并进入到 The Subcon Well 的内部。

到达井底后，会看到两侧各有一个洞口，一个冒蓝光，一个冒着红光。首先进入冒红光的洞，使用附近的苹果炸掉冰块后，从冰块里的箱子内取出钩索装备到帽子上，即可获得发射钩索的能力。连续向悬挂在井壁之间的黄色灯笼发射钩索并移动到一处平台之上，按下按钮后来到另一侧冒蓝光的洞口。

使用钩索拔出木塞释放井水后一路往上借助井壁间悬挂着的各个平台抵达井口，注意这里有一个成就 / 奖杯要求玩家全程不能落入水中，只要在移动过程中稍加注意便可顺利完成解锁。到达井口后使用苹果炸掉挡路的冰块后即可拿到时间碎片，结束关卡。



ACT 3: TOILET OF DOOM

●时间碎片#17

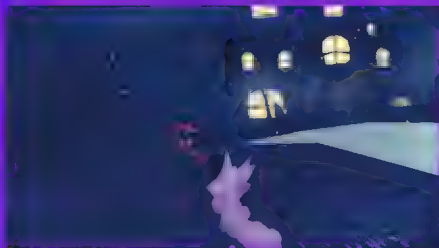
本关是一个小型BOSS战，BOSS的本体是一个厕所，将其击败即可拿到一个时间碎片。BOSS在第一阶段下的攻击方式主要是扔出泡泡、震地攻击以及召唤牢笼。BOSS扔出的泡泡里有些包含了爆炸苹果和回血道具，玩家可以将爆炸苹果捡起来然后朝BOSS所在的位置扔过去对它造成伤害。BOSS的震地攻击一般为3连震，抓住它落下来快要接触到地面的时机起跳即可避免被地震影响到。BOSS召唤出的牢笼一般会以红色的轨迹移动，提前移动到红色轨迹之外躲避即可。另外，当BOSS回到中间的水池打开厕所门时，可以使用钩索钩住BOSS头顶的吊灯向它撞过去，也能对其造成伤害。

在第二阶段下，BOSS会召唤出几个围着吊灯在半空中移动的气泡（最初是3个），玩家这时就需要使用钩索钩住吊灯，将身体摆荡到有爆炸苹果的气泡处戳破它，即可拿到爆炸苹果。但要小心别碰到绿色气泡，否则会被扣血。

在第三阶段下，BOSS会召唤出一个巨大的爆炸苹果，玩家需要赶在苹果爆炸前爬到位于苹果顶端的BOSS身边，对其进行攻击以打断苹果的爆炸。苹果爆炸给出的时间十分充裕，因此玩家不必忙中出错，老老实实通过BOSS召唤出来的3个吊笼跳到苹果顶端，注意，只通过最低处的吊笼是无法抵达苹果顶端的（虽然看起来很容易就能到达）。这个阶段下BOSS其他的攻击手段和第一阶段没有太大的区别。

ACT 4: QUEEN VANESSA'S MANOR

●时间碎片#18



在本关玩家需要探索一座闹鬼的别墅，在进入别墅前，玩家需要使用Dweller's Mask的能力穿越一段不长不短的洞窟。到达别墅后，千万不要走正门，否则会被门前两只无头雕像追杀致死。正确的做法是绕到别墅背后，通过地下室进入别墅内部。

进入别墅后，玩家将无法使用帽子能力，但Dweller's Mask的能力仍然可以正常使用。首先打开旁边的门，在里面拿到一把钥匙，返回并使用钥匙打开右边的一扇上锁的门后，即可通过楼梯上到一楼。

一楼由厨房、起居室以及许多房间组成，位于左边最远处的门可以上到二楼。当玩家进入一楼后，鬼魂Queen Vanessa就会开始出现，如果此时玩家没有就近找到一扇门来躲避的话，很容易就会被它抓住。Queen Vanessa的游荡地点主要位于厨房和起居室之间，玩家可以通过卡视角的方法来观察它的行动状态，借此提前进行躲避。首先来到厨房，打开冰箱门后即可拿到一把银色钥匙，再来到隔壁的起居室，使用银色钥匙将钢琴的背板打开，再跳到背板上震动一旁的书架。这时Queen Vanessa听到声音后很可能会过来，趴在钢琴下面以躲过搜查。Queen Vanessa走后再次跳上钢琴即可将书架上的书震落在地，拿到前往二楼的钥匙。随后便可以离开起居室寻找机会登上二楼了。

二楼由主卧、儿童房以及浴室构成，主卧和儿童房位于走廊右侧，浴室位于左侧，在走廊尽头靠左有一扇门可以通往阁楼。首先来到右边的主卧，发现床顶有一把钥匙，接着来到隔壁的儿童房，在左下角拿到一个气球后返回主卧的床边，用气球将钥匙转动一个角度。再次返回儿童房拿到一个气球，将钥匙顶得摇摇欲坠。这时再去到儿童房拿气球时发现剩下的气球不见了，回到主卧后便会发现钥匙已经飞走，于是来到走廊左侧的卫生间，在最里面的马桶上即可拿到钥匙。使用钥匙打开走廊尽头通往阁楼的门即可上到阁楼，在打开窗户旁的宝箱之前可以使用Dweller's Mask的能力在吊灯上拿到一个收集品，最后打开宝箱获得本关卡的时间碎片。



ACT 5: MAIL DELIVERY SERVICE

●时间碎片#19

本关的任务主要是送信，出来后和影子幽灵完成对话即可获得一枚临时用来强化Sprint Hat的徽章Scooter，将其装备后按下L2/LT键可以召唤出一辆用来送信的小摩托。在骑乘状态下，玩家只需按住R2/RT键瞄准收信人，然后松开即可将信件送达在目标手中。要完成本关卡，玩家需要在地图中找到10名收信人，将信件送到他们手中。头上悬浮着一个信件标志的小影子幽灵即收信人，散步在地图各处，由于收信人的总量要远远超过10人，因此要找到10名的难度并不高，玩家只需要主要多使用△/Y键往上观察，便不难完成任务了。

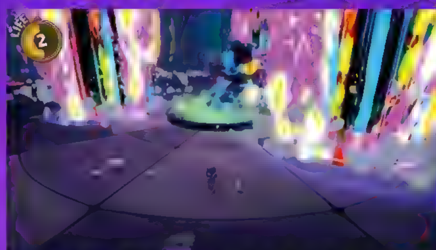


ACT 6: YOUR CONTRACT HAS EXPIRED

●时间碎片#20

本关是第六章的最终BOSS战，在这场战斗中，玩家无法使用任何帽子能力，只能使用雨伞进行近战攻击。

●BOSS战：影子幽灵



在第一阶段下，BOSS会先在主角附近画几个圈，然后挨个引爆，如果主角处于圈内，则会受到爆炸伤害。玩家在躲避时，一定要按照圈子生成的顺序来躲避，并且移动速度一定要快，由于Sprint Hat在本场战斗中无法使用，因此建议使用二段跳加空中冲刺的动作组合。接下来BOSS会召唤出两队杂兵，带领它们顺时针旋转，跳起来躲避即可。这个阶段下BOSS的另一个招式是瞄准玩家扔出大量蓝色小瓶，同样可以通过走位来躲避，注意这时可能会有一个小瓶会一直悬挂在主角的头顶，不过不要紧，保持移动就好了，在爆炸之前它会自动丧失跟踪功能。这个阶段下玩家无法直接攻击到BOSS，但有时BOSS扔出的小瓶会留在地面上，玩家看到后可以立即捡起来然后扔回给BOSS，对其造成伤害，随后进入第二阶段。

在第二阶段下，原先的画圈攻击此时有一定几率会变为在场地中随机生成爆炸圈，对玩家的反应和操作的要求也更高了一些，除此之外，BOSS有时还会将画面变黑，然后左右两边露出真假两个身体共同袭击主角。这时，主角身体的红色箭头方向是攻击方向，玩家可以使用左摇杆调整箭头指向左右两边的BOSS，然后攻击它们。如果击中的是假的BOSS，那么攻击则无法命中，玩家应当立即调转箭头，攻击剩下的那名BOSS，好在BOSS此时的攻击速度较慢，会给玩家留下充裕的调整时间。这个阶段的BOSS还会类似第三个关卡厕所BOSS的震地猛击技能，并且同样会在震地猛击后出现硬直时间，正是攻击的好机会。

击败影子幽灵后，即可得到一个时间碎片，随后返回飞船，第三章结束。

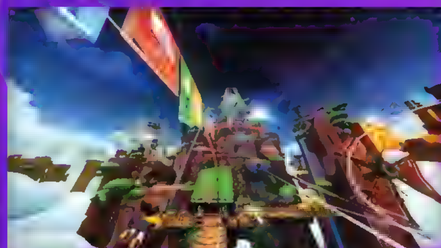


第四章：Alpine Skyline

回到飞船大厅后，和蓝色大门旁的电子屏进行互动，随后即可进入门内。一路来到最深处后找到望远镜即可进入第四章。第四章是一个大地图，没有进行关卡区分，玩家需要在大地图中分别到达 4 个独立区域随后进行闯关才能拿到时间碎片。第四章的路线比较复杂，下面会在一些关键点以图文形式为大家指明前进的方向。

一开始玩家出生在一个半山腰上，使用钩索摇晃铃铛打开阻挡前路的木门后开始顺着石梯上山，在上山的过程要注意空中突然落下的蜘蛛。来到山顶后，分别在左、右、上三个方向上找到 3 个开关，使用攻击键将它们拧紧后便会出现通往 Alpine Skyline 的旗帜绳索。

到达 Alpine Skyline 后，首先按照下图的路线指示



找到一个号角并吹响它，随后就会出现通往各个独立区域的旗帜绳索。

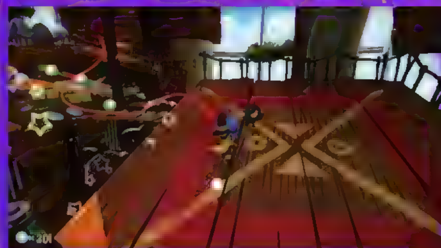
BIRDHOUSE

●时间碎片#21

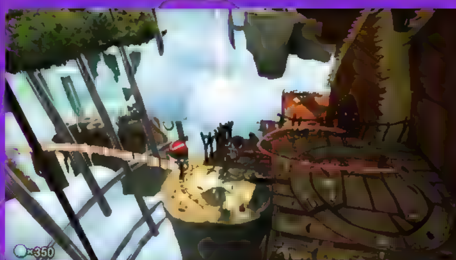
使用 Kid's Hat 找到 BridHouse 所在的方位，然后向右，找到一条旗帜绳索去往 Serpentine Bird Horn。在 Serpentine Horn 里一路往上走，在最上层再次找到一个号角，吹响它后，通往 Yellow Band Hills 的旗帜绳索便会出现。随后回到 Bird Pass Fork，再重新搭上旗帜绳索，选择左边方向，即可进入 Yellow Band Hills 区域。

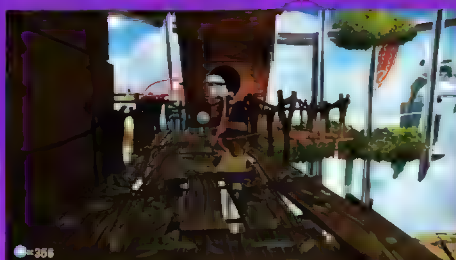
一路来到 Yellow Band Hills 区域的顶部，找到并通过旗帜绳索到达 The Birdhouse。按照图示路线















经过一系列攀爬和冒险最终抵达时间碎片所在的地方。注意，这里的敌人主要有 3 种，要格外小心其中的鸟蛋敌人，它们会突然从草堆里冒出来，然后来到主角身边自爆，最好提前装备好 Brewing Hat，直接用爆炸药水在远距离炸掉它们。

THE WINDMILL

●时间碎片#22

拿到时间碎片后自动返回 Alpine Skyline 的主峰，通过右上方山峰的旗帜绳索前往 Goat Outpost Horn 区域。跟随道路一路往上走到另一座山峰顶端，再通过侧面的一条绳索上到另一座山峰上，抵达号角的所在处。

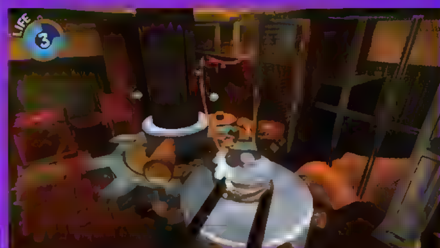
吹响号角后，返回 Goat Village，往左通过新增的旗帜绳索来到 Windy Passage 区域。使用钩索钩住正在转动的风车即可来到上方，找到一块蓝色的木板使用 Ice Hat 能力抵达远处的一座山峰，再通过旗帜绳索来到 Curly Tail Horn Trail。

Curly Tail Horn Trail 有许多隐形的敌人，当它们接近玩家时会现出身形来，这时马上跳起来使用追踪攻击即可伤害到它们。这些敌人会抢夺玩家的钻石和帽子等物品和装备，最好将它们清理干净。之后跟随道路一路来到号角的所在地，吹响号角，即可去往 The Windmill。

抵达 The Windmill 后，玩家需要一路抵达大风车的最顶层，才能拿到时间碎片。风车内部的结构十分复杂，下面边用图片的形式为大家标注出具体路线，供迷路的玩家进行参考。





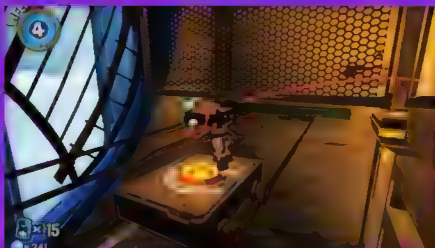








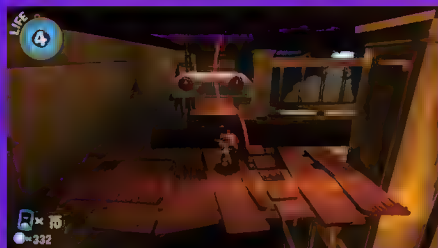
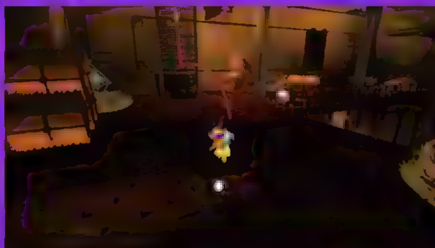
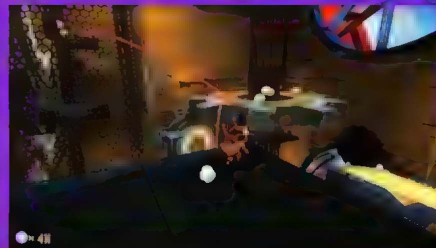











×420


THE TWILIGHT BELL

●时间碎片#23

自动返回 Alpine Skyline 后，跳到前面的房顶往上有一个巨人的头顶上找到旗帜绳索去往 The Twilight Path 区域。接下来就要用到 Dweller's Mask 的能力了，装备好 Dweller's Mask 后，一路将遇到的虚化木板实体化，随后上到山峰顶端，通过山顶的旗帜绳索抵达 The Twilight Bell。

抵达 The Twilight Bell 后通过绳索敲响大钟进入异空间，继续使用 Dweller's Mask 的能力一路来到一个十字路口，发现前方的出口被一扇上锁的门给挡住了。于是敲响路口的小钟，进入右边虚化的墙壁，随后一路来到上层。注意敲响旁边的小钟，实化前方的道路后要全速前进，否则道路很容易就会重新变得虚化起来，玩家也可以通过 Dweller's Mask 的能力在道路变得虚化后重新让其实化一段时间。一路走到尽头（需要注意中间遇到的红色铃铛无法被敲响，且拥有范围内强制虚化地面的效果），拿到一把钥匙。

由于这时已经来到了一开始十字路口的左侧，因此就不必原路返回了，直接通过一条绳索从左侧虚化的墙壁返回十字路口，然后打开前方上锁的门。从门内出来后继续往前走，随后来到右下方进入一个密室，敲响左侧边红色的铃铛激发强制虚化效果，再到前方铁栅栏处使用 Dweller's Mask 拿到另一把钥匙。返回再次敲响红色铃铛即可关闭虚化，离开密室。

出来后先前往左前方中心处使用 Dweller's Mask 将上方的铁栅栏放下来，随后再回到上层使用钥匙打开上锁的门，接下来再顺着道路一直走到尽头即可拿到时间碎片。

THE LAVA CAKE

●时间碎片#24

返回 Alpine Skyline 后，通过右边的旗帜绳索前往 Sizzling Lava Split 区域，首先通过连续对半空中出现的几只蜘蛛使出追踪攻击到达右前方的山峰，随后通过旗帜绳索来到 Ember Summit。接下来的路没有什么岔路，一路来到山顶，然后借助旗帜绳索来到最后一个区域 The Lava Cake。

The Lava Cake 的道路是一本道，因此玩家不用太担心迷路的问题，但对操作的要求较高，一路来到最上层即可得到时间碎片。

THE ILLNESS HAS SPREAD

●时间碎片#25

当玩家获得了所有区域的时间碎片后，会自动进入 The Illness Has Spread 关卡，这时 Alpine Skyline 会被毒气所笼罩，玩家需要返回到先前的 The Lava Cake、The Windmill 以及 BirdHouse 区域找到并消灭 3 株毒花，才能拯救 Alpine Skyline。

毒花一般不在上述区域的核心区域，而往往位于旁边的山峰上，地图和 Kid's Hat 也都会将毒花所在位置标示出来，因此玩家不难将其找到。进入毒花所在的区域后，天上会落下毒种子阻碍玩家的行动，毒种子落地后过一段时间便会爆炸，玩家看到后要注意提前躲避。不仅如此，在地面的固定区域还会长出巨大的藤蔓，但在阻拦玩家一段时间后便会自动消失，因此只需在藤蔓的阻拦期间专心走位躲避天上的毒种子即可。毒花本身没有任何攻击力，玩家到达它的所在地后用近战攻击即可将它消灭。消灭完所有毒花后，这里的土著居民会给予你一个时间碎片。

第五章: Time's End

ACT.1: THE FINALE

●时间碎片#26

这是本章唯一的关卡，也是整个游戏的最终章。玩家不需要集齐全部时间碎片，只需要收集其中的 25 个即可进入此关卡。需要注意的是，进入本关并完成通关后，你仍然可以再次进入游戏进行收集和探索，因此不用担心过早通关会造成什么糟糕的后果。

进入关卡后首先会观看一段剧情，胡子女孩来到了时间飞船上，偷走了玩家之前收集到的所有时间碎片，随后用它们的力量改变了整个世界。在新世界里，胡子女孩坐镇在一栋巨大的城堡中，开始对这个世界中的 NPC 进行一场集中审判。

玩家扮演的 Hat Kid 追踪着胡子女孩来到了城堡外，看到了许多之前关卡中所熟悉的 NPC 和 BOSS 等人正在排队等待进行最终审判，随后进入城堡，向胡子女孩发起挑战。

在见到胡子女孩之前，玩家首先需要穿过由各种机关、岩浆以及敌人组成的重重障碍。这一段基本上要求玩家将之前获得的帽子能力以及解谜技巧全部运用出来，只要前面的关卡能够顺利过关的话，这一段路程并不会十分困难。

见到胡子女孩后，对方不愿意对 Hat Kid 做出判决，并开始呼叫下一位 NPC，这时玩家有两个选择，一个是转身离开，另一个则是试图移动到胡子女孩的面前。

选择转身离开会导致游戏进入 Bad End。如果选择试图移动到胡子女孩的身前后会被对方一把推开，这时就会进入真正的 BOSS 战。

● BOSS 战：胡子女孩

第一阶段下胡子女孩的攻击招式有 3 种：快速闪现到玩家的身旁，然后进行攻击；朝玩家扔时间碎片；钻到地下，再从玩家脚下出现并造成伤害。应对胡子女孩的闪现攻击时，玩家可以朝她所在的区域连续起跳，只要胡子女孩闪现到附近便有机会触发追踪攻击。当胡子女孩进入地下时，地面会出现一个圆圈，以表示胡子女孩钻出来时影响的范围，及时远离即可。同样的，胡子女孩扔出时间碎片后地面上也会浮现对应的瞄准标记，只要不站在标记的上面，时间碎片是砸不中玩家的。

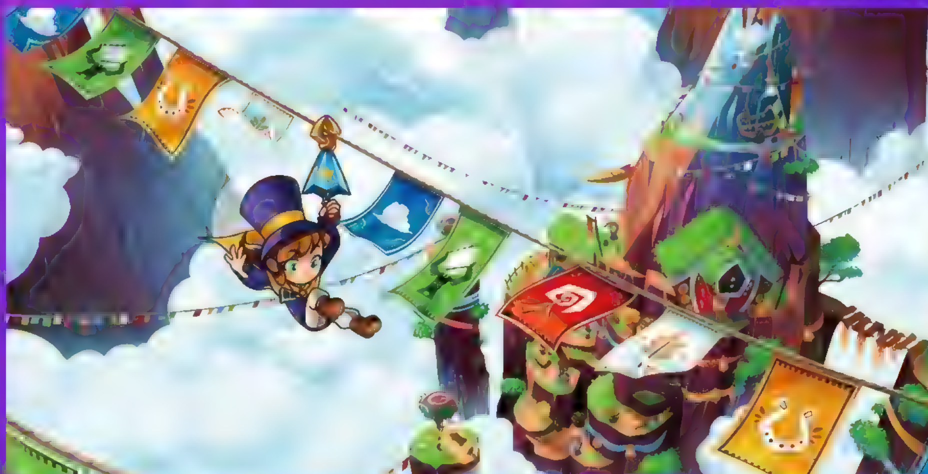
第二阶段开始前会进入一段剧情，随后玩家需要在一片漆黑的背景中躲避从上面砸下来的时间碎片，持续一段时间后便会进入新场地，开始第二阶段的战斗。

第二阶段胡子女孩多了两个新招式，一个是朝前方发射一道巨型射线，另一个招式是召唤众多黑线切割场地。由于对方在发射巨型射线时身体是固定的，这就给了玩家可乘之机，只需绕到对方的侧面或者身后，即可在胡子女孩毫无防备的情况下使用近战攻击。召唤出来的黑线看似凶猛，但其实攻击范围有限，玩家只要不站在黑线上便不会受伤。战斗持续一段时间后，胡子女孩会进入无限施放射线的状态，玩家无法靠近，多尝试几次后便会自动触发剧情。

剧情过后周围围观的 NPC 们便会自动在场地中召唤出一个巨大的球（即第一章关底 BOSS 所使用的招数），玩家只需在胡子女孩站立不动时用攻击键将球打向对方，即可对胡子女孩造成伤害。

接下来胡子女孩会召唤出防御罩，再次进入无敌状态，随后再次触发一段剧情，剧情过后 NPC 们会往场地扔出爆炸苹果，玩家捡到后将苹果扔向胡子女孩即可破坏防御罩。再次重复经历一段战斗后，胡子女孩会跳在半空中，向四周发射巨型射线，同时进入最后一段剧情。

剧情过后，玩家已然处于无敌状态（剧情杀？），这时候就可以不管对方的攻击了，跟在对方屁股后面打就行了，直到将胡子女孩击败。击败后玩家会获得失去的全部时间碎片，并且还会额外多获得一个作为最终 BOSS 战的奖励，主线剧情结束。



隐藏关卡攻略

时空裂缝（Time Rift）

时空裂缝是一些破碎的时间碎片所造成的异空间，玩家需要到达这些异空间中的深处，将失控的时间碎片重新控制起来，重组为一个全新的时间碎片。时空裂缝有两种，一种是蓝色，另一种是紫色。蓝色的时空裂缝里通常是一个跑酷式的梦世界，线路也基本为一本道，玩家抵达最深处即可收集到一个时间碎片。紫色时空裂缝里则是一个较为复杂的世界，甚至分成了许多层级，玩家在这里不仅能收集到时间碎片，同时还能收集到代币以及对应章节的故事书碎片。

蓝色的时空裂缝和紫色时空裂缝出现的条件各不相同，在一般情况下，只要将主线通关即可开启全部蓝色时空裂缝，而紫色时空裂缝的出现条件则要复杂得多，不仅需要集齐 12 个遗物，还要将它们按照固定的组合分别重组为 4 个完整遗迹，才能打开 4 个紫色时空裂缝。

以下表格为大家列出所有章节的时空裂缝的名字和出现种类，供大家参考。

	蓝色时空裂缝	紫色时空裂缝
Mafia Town	Sewers/Bazaar	Mafia of Cooks
Battle of the Birds	The Owl Express/The Moon	Dead Bird Studio
Subcon Forest	Pipe/Village	Sleepy Subcon
Alpine Skyline	Twilight Bell/Curly Tail Trail	Alpine Skyline
Spaceship	Gallery/Mail Room	–

全蓝色时空裂缝入口位置

由于蓝色时空裂缝和紫色时空裂缝出现的位置较为隐蔽，在分散的大地图内很难找到，游戏给予玩家惟一的信息就是一张入口截图，这无疑会将玩家的许多精力耗费在找入口上，因此为了方便玩家，下面将会放出全部蓝色时空裂缝的入口位置，帮助玩家节省找路时间。

SEWERS

●时间碎片#27



进入第一章 ACT 1，从出生地出来后往上跳出小巷，接着按照图示路线即可到达时空裂缝的所在地。



BAZAAR

●时间碎片#28



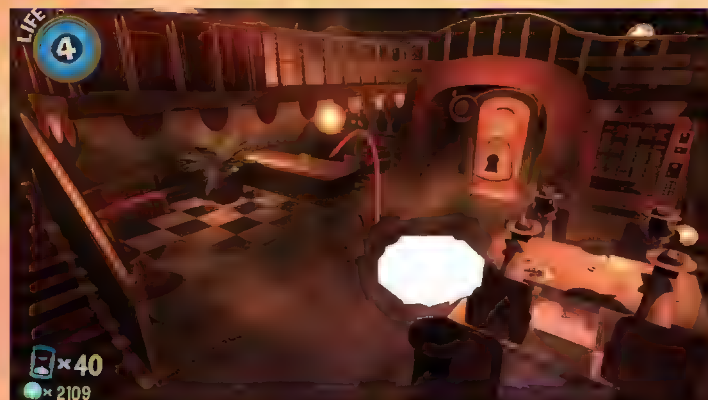


进入第二章 ACT 2，找到关底 BOSS 所在的酒桶堆，然后按照图中箭头所示的方向一路往前走，在一个门洞里即可找到时空裂缝。



THE OWL EXPRESS

●时间碎片#29



第二章 ACT 2，进入火车后一路向前走到第三节车厢（有很多人在说话的那节车厢），在左前方的角落处即可找到时空裂缝。

THE MOON

●时间碎片#30



进入第二章 ACT 5，很容易就能找到本关时间碎片所在的楼顶，时空裂缝与其的相对位置如图所示。

PIPE

●时间碎片#31

首先进入第三章 ACT 5，沿着影子幽灵所在的大路一路走到三岔路口前（记得绕过影子幽灵以避免触发剧情），左转走一段路即可看到一口井，时空裂缝的入口便位于井中。







VILLAGE

●时间碎片#32



从第三章 ACT 5 出来后，找到商人所在的方向，一路往前走，直到穿过充满火光的森林后，找到图示中一个被铁栅栏包围起来的地方。进入铁栅栏后，在左边的一座高塔顶端即可找到时空裂缝。





TWILIGHT BELL

●时间碎片#33

进入第四章 Mountain Peak：The Twilight Bell 关卡，一出生即可在附近商人旁的树顶找到时空裂缝。



CURLY TAIL TRAIL

●时间碎片#34







进入第四章 Free Roam 关卡，一路来到 Windy Passage（即红色大风车所在的区域），按照常规路线一路往上走到达一处屋顶后通过一个蓝色板子使用 Ice Hat 跳到另一座山峰上，然后顺着旗帜去往 Curly Tail Horn Trail。随后同样按照常规路线走一段路，在一处房顶上即可找到蓝色时空裂缝。

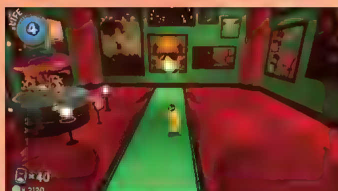


GALLERY

●时间碎片#35

在时间飞船上进入美术室（位于前往第二章的望远镜所在房间的隔壁），即可找到时空裂缝。





MAILING ROOM

●时间碎片#36



在时间飞船上进入邮件室（在大厅的蓝色木板上使用 Ice Hat 的能力进入）后即可看到时空裂缝。

紫色时空裂缝的出现条件

相对于蓝色时空裂缝来说，紫色时空裂缝比较稀有，只有 4 个，分别位于游戏的四个章节中。要令紫色时空裂缝出现，玩家首先必须集齐全部 12 个遗物，然后将它们拼凑成 4 个完整遗迹，放在时间飞船上的 4 个展示台上，即可解锁紫色时空裂缝。遗物散落在世界的各个角落，玩家可以在礼物盒以及木箱中将它们收集齐全。由于游戏中的礼物盒和木箱的数量要远远超过 12 个，因此在进行主线的过程中稍微顺手做下收集，集齐 12 个遗物并不困难。

玩家收集齐全部遗物后，即可和时间飞船上的展示台互动，并且开始组装遗迹。每个遗迹需要的遗物数量和顺序都各不相同，以下为大家带来所有遗迹的组合方法以及对应解锁的紫色时空裂缝。

遗迹名称	所需遗物（序号为组装顺序）	解锁时空裂缝
Earthling Sitting Device	1.面包底座 2.汉堡包	Mafia of Cooks
Tiny Train	1.山水风景模型 2.玩具火车	Dead Bird Studio
Mockery Of Off-Planet Life	1.UFO 2.奶牛 3.戴着太阳眼镜的奶牛 4.戴着奇怪假发的奶牛	Sleepy Subcon
Tri-color Graffiti Kit	1.蜡笔盒子 2.蜡笔（颜色分别为红、蓝、绿）	Alpine Skyline

紫色时空裂缝出现后，玩家同样需要找到它的入口才能进入它背后的世界，以下是全部紫色时空裂缝的入口攻略。

MAFIA OF COOKS

●时间碎片#37

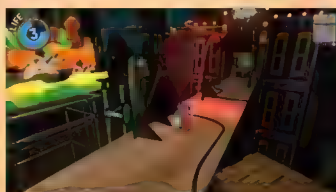
进入第一章 ACT 5 关卡，出来往反方向走，一路来到图示位置的沙滩，在一个蓝白相间的太阳伞顶端即可找到紫色时空裂缝。



DEAD BIRD STUDIO

●时间碎片#38

进入第二章 ACT 1 关卡，跳过剧情后按照常规路线一路来到图示位置，通过二段跳爬上房檐，随后绕到左边侧面，即可看到紫色时空裂缝

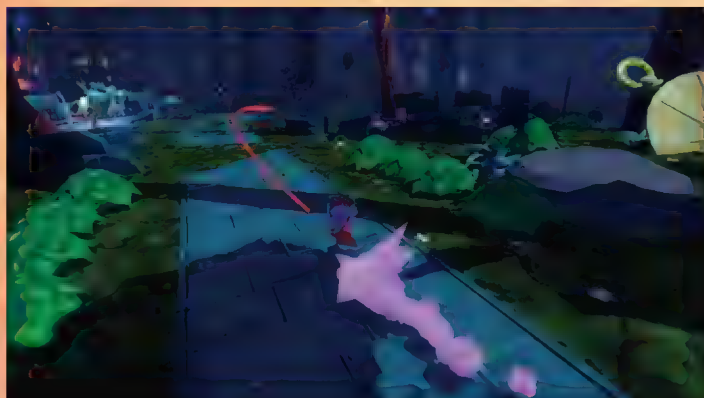




SLEEPY SUBCON

●时间碎片#39

进入第三章 ACT 5 关卡，出来后回头往反方向走进入一条小道，一路来到图示位置处右转，即可看到一个巨大的白色不明物体，紫色时空裂缝就位于白色物体旁边。



ALPINE SKYLINE

●时间碎片#40

进入第四章 Free Roam 关卡，出来后往右走即可在右前方看到紫色时空裂缝。



成就/奖杯综述

本作的成就/奖杯的解锁难度比较简单，普通玩家在正常通关后，只需要再多花3～5小时即可达成白金/全成就。本作的成就/奖杯以技巧性内容为主，没有强制性地要求玩家达成所有物品的全收集，这对于一部分成就/奖杯党来说无疑是一个好消息，尤其是和本作那庞大的隐藏收集量比起来，这样的成就/奖杯设定可以说是非常良心了。另外值得一提的是，本作的Steam版比起Xone和PS4版本多了一个成就，属于彩蛋性质，这次将一并列在成就/奖杯攻略里，方便Steam的玩家拿到全成就。

XOne版

成就数量	1000点/27个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	15小时左右
在线成就	无
有无可能错过的成就	有
[illegible]	无
[illegible]	无

PS4版

白金难度	3/10
白金所需时间	15小时左右
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
[illegible]	无

奖杯总数	28	铜杯	11	银杯	10	金杯	6	白金	1

成就/奖杯攻略

Small child ,big trophy

解锁条件 解锁此奖杯外的所有奖杯

获得方法 完成此成就/奖杯的最佳装备是Time Stop Hat，使用时间停止能力后能够有效躲避伤害以及为自己赢得短暂的调整时间。

Put a Badge On It 20点/

解锁条件 戴上你的首枚徽章

获得方法 从商人处购买一枚徽章然后装备上即可完成解锁

Sequence Break 20点/

解锁条件 在第一章的第一个关卡中以不见到胡子女孩的方式完成关卡

获得方法 来到出生点后立即回头通过蹬墙跳的方式直接跳出小巷，接下来只需一路来到关卡末尾处击败拿着时间碎片的黑手党即可完成解锁。

No Time to Explain 30点/

解锁条件 在不死亡以及不使用附加时间的情况下完成Train Rush关卡

Big Fan 30点/

解锁条件 使用钩索钩住顶部的风扇

获得方法 来到时间飞船的大厅，在蓝色木板上使用Ice Hat的能力到达Mail Room，随后对着天花板上的吊扇使用钩索即可完成解锁。

One Punch 75点/

解锁条件 装备1–Hit Hero Badge击败任意BOSS

获得方法 注意这里的BOSS指的是每个章节的最终BOSS，比如第一章第二个关卡最后的BOSS就不计入在内，玩家可以选择自己较为熟悉的BOSS进行挑战。

If I fit, I sit 30点/🏆

解锁条件 坐过3把椅子

获得方法 在时间飞船上即可解锁这个奖杯，3把椅子的位置分别在卧室、大厅电视前面、大厅窗户前面。

360 no-feet 20点/🏆

解锁条件 在摩托车上做一次360° 旋转

获得方法 找一个较高的地方，乘上摩托车后从高处跳下来，在空中即可比较容易地完成指定动作。

Mafia Town - All clear 75点/🏆

解锁条件 收集Mafia Town章节里的所有时间碎片

获得方法 见本文攻略部分。

Subcon Forest - All clear 75点/🏆

解锁条件 收集Subcon Forest章节里的所有时间碎片

获得方法 见本文攻略部分。

Battle of the Birds - All clear 75点/🏆

解锁条件 收集Battle of the Birds章节里的所有时间碎片

获得方法 见本文攻略部分。

Alpine Skyline - All clear 75点/🏆

解锁条件 收集Alpine Skyline章节里的所有时间碎片

获得方法 见本文攻略部分。

Secret Intruder 30点/🏆

解锁条件 在不被发现的情况下潜入Dead Bird Studio

获得方法 在后面的章节里解锁Time Stop Hat后完成起来便要容易得多，总的来说还是要保持耐心，不轻易冒进，有些巡逻人员的判定非常严谨，一定要等他背对你时才能进行任何行动。

True Detective 30点/🏆

解锁条件 在Owl Express谋杀案中找到所有线索

获得方法 解锁方法见上文流程攻略第二章ACT 2部分

False Detective 20点/🏆

解锁条件 在没有找到任何线索的情况下通过Owl Express谋杀案关卡

获得方法 在火车的各节车厢闲逛，不进行任何线索收集，等待时间结束后即可完成解锁。

Vacuum Vandal 20点/🏆

解锁条件 驾驶扫地机器人

获得方法 来到时间飞船的大厅，站到正在打扫中的扫地机器人身上，数秒后即可解锁此成就/奖杯

Afraid of Water 30点/🏆

解锁条件 在The Subcon Well关卡中不接触正在上升中的井水

获得方法 具体流程参加前文流程攻略第三章ACT 2部分，当流程进行到拔出木塞后，井水还没有上涨时玩家还可以接触水流，但一旦井水开始上涨后便不能和水流有任何接触了。

Slip'n Slide 20点/🏆

解锁条件 从一处较长的斜坡上滑下

获得方法 在Mafia Town找到图示位置里的黄色滑梯滑下去解开完成解锁。



The Floor is Lava 30点/🏆

解锁条件 在不触碰任何岩浆的情况下通过The Lava Cake Peak区域

获得方法 The Lava Cake Peak区域位于第四章，流程见上文对应位置，此成就/奖杯的难度并不高，玩家惟一需要的就是保持足够耐心的和专注度，避免因为失误而掉入岩浆之中。

The Perfect Parade 30点/🏆

解锁条件 在不掉进人群的情况下完成一场盛大的游行

获得方法 和前一个奖杯一样，同样需要玩家保持足够的耐心进行路线规划，确保自己永远处于房顶以上的区域



Take a Hike 50点/🏆

解锁条件 爬到Subcon Forest里巨大蘑菇的顶部

获得方法 巨大蘑菇的位置位于第三章Subcon Forest里的图示位置，小心翼翼爬到顶部即可完成解锁。



Pillow Fort 20点/🏆

解锁条件 找到主角Hat Kid的秘密藏身处

获得方法 来到时间飞船的的卧室，在枕头堆里找到一处发光的地方，装备Ice Hat跳跃到发光地点的上方使用能力即可到达主角的秘密藏身处。玩家可以在这里阅读主角写下的日志。

Badge Master 20点/🏆

解锁条件 装备3枚徽章

获得方法 当玩家回收完14个时间碎片后即可在商人处买到两个增加徽章装备栏位的Badge Pins，之后便可以同时装备3枚徽章，解锁此成就/奖杯

A Series of Unfortunate Accidents 20点/🏆

解锁条件 在Mafia Town踢飞所有坐着的黑手党

获得方法 一共有5个坐着的黑手党，他们的位置如图所示，走过去对他们使用攻击键即可踢飞他们









 Return Home 75点

解锁条件 回收所有时间碎片

获得方法 时间碎片共计40个，具体获得方法见上文攻略部分。

 Personally I Prefer the Air 30点

解锁条件 在不接触地面的情况下连续施展5次追踪攻击

获得方法 这里有两处地方可以较简单地完成此挑战，一处在第一章Mafia Town追逐胡子小孩时会路过的地方，可以看到有3名黑手党正在欺负一个NPC，由于3名敌人的距离较近，因此比较容易连续施展追踪攻击。另一处位于第四章the lava cake区域，一开始就会有5只蜘蛛可供玩家施展追踪攻击通过，只要一次性在不落地的情况下直接通过即可。



 Fueling the Feud 30点

解锁条件 在Battle of the Birds得到总计2000分

获得方法 总计分数为The Conductor和DJ Grooves两方阵营各自获得的分数相加。其中在ACT 2和ACT 4中取得的分数会加到The Conductor的头上，ACT 3和ACT 5中取得的分数则会加到DJ Grooves的头上。如果玩家对当前的分数不太满意，可以重新返回前面的关卡刷分，只要保证双方阵营每方都在1000分以上即可完成解锁

 Let there be light 20点

解锁条件 点亮太空船

获得方法 回收第一个时间碎片后即可完成解锁

 Why

解锁条件 对电脑打出肮脏的词汇

获得方法 游戏中有一些需要玩家键盘手打输入词汇的情况，例如时间飞船的电脑以及第二章ACT 2里C.A.W探员对你的问话，这时候只需优雅地输入FxxK等词汇即可完成解锁。



DEADRISING 4 FRANK'S BIG PACKAGE

文 纱迦　美编 咕噜

本文对应游戏版本：1.05
本文对应语言：简体中文

时隔一年，《丧尸围城 4》终于登陆 PS4。PS4 版名为《弗兰克合集》，内容包括了 3 个 DLC，十分厚道。这 3 个 DLC 分别是 XOne 版早已推出的《弗兰克的复苏》、《迷你高尔夫》，以及最新的《卡普空英雄》。作为补偿，《卡普空英雄》以免费更新的形式直接送给了 XOne 玩家，也算是对饱受争议的本作的一个弥补。本辑就为大家介绍《卡普空英雄》的相关内容。

PS4 / XOne		
丧尸围城 4	Capcom	
Dead Rising 4	动作冒险	中文版
XOne：2016 年 12 月 6 日，PS4：2017 年 12 月 6 日 本地 1 人	在线 1 ~ 4 人	无对应周边
售价为 PS4：368 港币　XOne：468 港币		

※Steam版发售日为2017年3月15日，Win 10版发售日为2016年12月6日

关于《卡普空英雄》

《卡普空英雄》这个 DLC 的最大魅力就是主人公弗兰克拥有 17 套来自 Capcom 经典游戏的服装，换装之后弗兰克除了外观会有变化外，还会使用原作中的招式，十分有趣。这个 DLC 同样拥有故事模式，但只不过是把正篇的故事又重来了一遍，除了玩法外没有区别。收集、地图等相关要素都是独立的。

与正篇不同之处

由于弗兰克在本 DLC 中是以经典版弗兰克的身分出现的，因此玩起来和正篇有很大不同。首先就是弗兰克不再能使用任何道具（回复道具可正常使用），更不能合成武器和车辆。此外经典版弗兰克拥有独立的挑战，没有技能树。升级仅仅只增加 HP 上限，没有技能点等其他附加项目。

游戏中的各种换装都只有 5 分钟时间，时间一到就会强制变回经典版弗兰克，经典版弗兰克则时间无限。大部分卡普空英雄其实都不如正篇中的弗兰克猛，几个强力的英雄要到后期才能解锁。



换装相关

游戏中玩家除了满足特定条件（如取得新服装、进入英雄训练）外，其余时候玩家需要在街机处换装。街机是本 DLC 新增的要素，其外观就是一台老式街机，还会发出各种音效。调查后即可进入换装界面。

新服装的获得方法可以分为以下三种：1. 剧情获得。全服装入手必定要等到通关之后；2. 收集卡普空英雄之星。此类收集外观就是一个五角星，一共 60 颗，累计获得一定数量后可解锁对应的服装；3. 购买。在游戏的四大避难所中，找收藏品供应商可以分别购买 1 套服装。



每个服装还分为普通版和暗影版两种。两种服装除外观外并没有区别。可以把暗影版单纯视为一种收藏要素。

英雄训练

英雄训练是本 DLC 的独有挑战。它的外观是一团星云状的物质，互动后弗兰克会自动变为英雄训练要求的服装。英雄训练开始时的状态（包括当前 HP、最大 HP、携带回复道具数量）都继承自互动时，因此作好万全准备后再来尝试比较合理。

英雄训练可无限次挑战，但成功之后不能再尝试。除经典版弗兰克外，每套服装都有两个英雄训练，第 1 个能解锁该服装的普通攻击终结技，第 2 个能解锁该服装的暗影版。

招式

每套服装的招式都是共通的，具体如下：

按键	指令
X/□	普通攻击
Y/△	击退攻击
长按Y/△	对地攻击
跳跃中X/□	跳跃轻攻击
跳跃中Y/△	跳跃重攻击
跑动中X/□	跑动攻击
轻点RB/R1	回避
LB/L1	特殊攻击1
RT/R2	特殊攻击2
Y+B/△+○	技巧招式（即必杀技）

部分角色拥有RT/R2的蓄力攻击，这里不再一一说明。尽管招式不算丰富，但还原度还可以，能让玩过原作的老玩家会心一笑。

推荐人物

但丁：社会我丁叔，人狠话不多。不过丁叔在本作的强大并非近战，而是远程。他的双枪具有爆头属性，连射速度快而且弹数充足，能够轻松打出25连击从而发动必杀技。顺带一提的是本DLC中丁叔的必杀技是4代中的潘多拉之炮，帅就一个字！

吉尔：虽然扮相很雷，但十分好用。燃烧弹能秒杀大片丧尸，小手枪具有爆头属性。必杀技的三发火箭筒也是威力十足。但近战相对较弱，火器对于进化版丧尸也不怎么靠谱。只适用于面对大面积普通丧尸的场合。

豪鬼：尽管招式差不多，但豪鬼实力明显强过隆，判定、威力都大幅强化。最强的是必杀技瞬狱杀，虽然还是移动投，但命中之后能灭杀一大片敌人，十分夸张。

机械桑吉尔夫：老桑的强大之处在于那招泰山压顶，不仅能够用以赶路，而且威力和范围都是上上之选。相比之下其他招式就要差一些，可以说是一招鲜吃遍天。

红侠乔伊：他的厉害之处主要是远程攻击，拥有正篇中组合武器的威力，用来对付需要远程攻击的BOSS时十分有效。但这一招的冷却时间较长，另外也需要瞄头才能发挥最大威力。

丧尸弗兰克：最大魅力是回避自带撞人效果，能够迅速从群尸中杀出一条血路。Y/△和长按Y/△的大吼能够迅速累计连击数，而必杀技又是对普通敌人一击必杀并带回复效果的啃人，是所有服装中唯一具备回复效果的。他的飞扑虽然没有老桑那么夸张，但乱军之中也足以自保。只是本DLC相对于《弗兰克的复苏》来说大副削弱了飞扑的性能，很多时候都不能使用飞扑。

全英雄训练解析

乌木与象牙

要求：在规定时间内用双枪击破15个维吉尔的牌子

奖励：但丁相关

乌木与象牙也就是但丁的两把爱枪，可以直接按RT/R2开火，也可以先按住LT/L2不放再开火。15个牌子的位置需要玩家先搜索一下，在地面的店铺区域有6个，全部在柜台内外，不用深入店内。飞机残骸区域有4个牌子，其中一个在飞机顶上，非常容易看漏。最后5个牌子在美食广场顶层。

完美的和谐

要求：在规定时间内达到规定的连击数

奖励：但丁相关

目标是200连击，比较靠谱的做法是按住RT/R2开火，待丧尸围上来之后按Y/△键甩枪，如此反复，只要不被丧尸抱住，注意多往尸堆里走，200连击不是问题。

你终于来了

要求：在规定时间内用必杀技干掉75个丧尸

奖励：洛克人相关

洛克人在没有获得普通攻击终结动作前的连击威力很低，因此可以用来攒连击，攒满之后往人多的地方放必杀技即可。用LB/L1的炸弹也能迅速积攒连击数，但有可能把附近的丧尸都炸光而导致必杀技打不到人。一旦发现丧尸人数不足就赶紧往人多的地方跑，这时并不存在出界一说。

路怒症

要求：在规定时间内破坏车辆

奖励：隆相关

这辆车异常耐打，不过由于时间给得比较足，只要已经习得了隆的普通攻击终结动作，要打爆还是不难的。



像飓风踢一般让你摇滚

要求：在规定时间内用必杀技打死50个丧尸

奖励：隆相关

推荐用LB/L1的爆炸攻击，能够迅速获得大量连击数，之后再接必杀技龙卷旋风腿，很轻松就能达成。

反乱猎人

目标：在规定时间内收集10个E罐

奖励：洛克人相关

E罐位置全部在上层平台，时间要求绰绰有余，比较麻烦的是会有大量动力服敌人干扰。幸好当玩家靠近他们时他们往往会主动跳下平台，这样反而省去了不少工夫。

丢下巴斯

目标：在规定时间内用必杀技干掉150个丧尸

奖励：巴斯相关

用普通攻击积攒必杀槽即可，没有难度。

停止复仇

目标：在规定时间内摧毁10个洛克人纸板

奖励：巴斯相关

巴斯的LB/L1和RT/R2都可以手动瞄准，是用来摧毁纸板的主力技。部分纸板在上层，由于有平台指引，很容易发现。

用火杀掉它！

目标：在规定时间内用火干掉50个丧尸

奖励：佳美相关

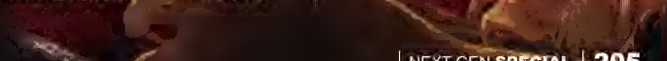
任务说明有点问题。直接用火属性攻击干掉丧尸不算，必须是击破天上的4个巨大气球利用其掉落的火焰杀死的丧尸才算。如果4个气球全部击破还没成功，那么就直接失败。这就需要玩家主动到气球下面去诱敌，地上的烟花可以击爆来引起丧尸的注意，待人多之后一举引爆。

收到目标……任务开始！

目标：在不被发现的情况下干掉暗卫军军官

奖励：佳美相关

只要全程潜行，基本不用停，一路冲上二楼背后勒死目标即可。靠近目标后建议多等一会儿，如果直接上的话有几率算失败。



精神冲击

要求：在规定时间内用必杀技干掉50个丧尸

奖励：M·拜森相关

警察叔叔的招式要比隆和洛克人强多了，LB/L1和Y/△都很适合打连击，50个丧尸可谓小菜一碟。

路之法则招募的原因

目标：在规定时间内达成100连击

奖励：M·拜森相关

这一战敌人都是拿着武器的人类敌人，比起100连击，倒是应该小心怎么活下来。在人群中按Y/△能快速累积连击数，不过代价就是容易身中数刀。

我提到了战争，你懂的

要求：在规定时间内射爆15个牌子

奖励：经典弗兰克相关

前14个都很好找，最后一个在最高的TORNADO的招牌上，也比较醒目。难点主要在于丧尸的干扰。

踩油门

目标：在规定时间内收集一定数量的油罐

奖励：小丑亚当相关

十分简单的挑战。玩家默认会开着小丑车，全部油罐都在一条固定线路上，不用刻意去收集。

气球动物

目标：在规定时间内杀死8只背着彩色背包的丧尸

奖励：小丑亚当相关

此挑战无论是简体中文还是繁体中文均翻译为用特定攻击杀死丧尸，但实际上是错误的。其实目标是那些背着红黄蓝之类颜色背包的丧尸。用LB/L1或跑动攻击均可将其一击必杀，难度很低。

在角色扮演时吃零食

目标：在规定时间内存活

奖励：丧尸弗兰克相关

玩家的体力会不断减少，需要不断以丧尸弗兰克的必杀技来回复生命。只要多用长按Y/△这一招就可以快速累积大量连击数，发动必杀技毫无难度。

活死人弗兰克之夜

目标：在规定时间内干掉暗卫军军官

奖励：丧尸弗兰克相关

小有难度的挑战。暗卫军军官看到弗兰克后会从右边的楼梯上楼，这里建议是直接追上楼然后反复用飞扑进攻，这样可以避免被杂兵耽误时间。飞扑如果准确命中的话能打掉暗卫军军官不少体力。建议等级较高后再来尝试。

算不上个画家

目标：在规定时间内拍摄4个圣诞花环

奖励：天照大神相关

4个花环全在农场内，两个在室外，两个在室内，形状可以参照右下图。需要注意的是花环靠近了拍反而不算，得保持一定距离再拍才行。

鲜花的香味

目标：在规定时间内净化三处火焰

奖励：天照大神相关

所谓净化火焰，其实就是全灭火焰附近的敌人。开始后从上层笔直往前就有两堆火焰，打完之后前方的地面是最后一个，注意一开始千万不要掉下去了。前两处火焰没有难度，使用天照大神的普通攻击即可应付。第三处开始出现进化版丧尸，可以用RT/R2的攻击来对付它。

特别特工

目标：探索山上的房子，并打败隐藏其中的恶魔

奖励：吉尔·瓦伦丁相关

在酒庄里的战斗，首先需要找到盔甲的两个部件，眼前就有一个，上楼后还有一个。之后进入酒窖找到宝剑，进入实验室找到盾牌，之后在最深处和一只进化版丧尸战斗。最麻烦的还是最后，因为枪对进化版丧尸不怎么有效，可以利用旁边的汽油桶引发爆炸来速战速决。

送达车辆

目标：在规定时间内将状态良好的车辆送到目的地

奖励：吉尔·瓦伦丁相关

其实就是将在车辆被毁坏之前送到目的地即可，但这个目标并不容易，因为路上有一大票拿火箭筒的士兵，玩家并不能下车或利用车载机枪将其消灭。这里的诀窍是尽量贴着士兵所在平台移动，这样他们近身后是很难攻击到你的。而路上的扳手道具能补充车的耐久度，一个都不要错过。

削除了粉丝俱乐部

目标：在规定时间内用必杀技干掉100只丧尸

奖励：莫莉卡相关

虽然任务目标写的是一次必杀技干掉100只丧尸，但实际上是累计即可。不过尽管如此还是比较难的，LB/L1和RT/R2两招攒气速度差不多，关键还是必杀技要能打中足够多的人。一开始的铁道人并不多，赶紧从前方冲到开阔地带才是正途。

死亡之吻

目标：在规定时间内存活

奖励：莫莉卡相关

这个存活任务并没有不断扣血的设定，加上又能吃食物，因此尽管后期会出现大量高级丧尸，总体难度并不大。撑到时间到就算成功。

光谱侦探

目标：在规定时间内摧毁3个被诅咒的墓碑

奖励：西塞尔相关

被诅咒的墓碑无法用肉眼看出来，幸好西塞尔的普通攻击范围够大，因此只能采用最笨的办法，每个墓碑都敲一下。每个蓝色圆圈里的目标只有一个，敲完之后马上换下一个，时间是来得及的。

互联网点

目标：在规定时间内拍摄4只小猫

奖励：西塞尔相关

任务要求的猫其实是招财猫，位置是固定的。第一只就在起点旁边，第二只在卡车上，第三只在温室外边，第四只在室内角落，全部拍完就算过关。





妖精打靶练习

目标：在规定时间内命中5个目标
奖励：亚瑟相关

目标是进化版丧尸，用任何攻击手段命中就算成功，而且这些目标会主动靠近玩家。但成功之后还会追加新的目标：清空此区域，活用亚瑟的必杀技可以轻松达成。

荣耀的平台

目标：在规定时间内收集8枚硬币
奖励：亚瑟相关

纯粹的平台跳跃关，只有固定路线的火球干扰。最麻烦的反而是独木桥，另外最后一枚硬币所在的平台不能直接跳过去，如果失手的话绕到房屋后面有卡车可以爬上去，时间绰绰有余。

纸板败类

目标：在规定时间内摧毁8个街霸人物纸板
奖励：豪鬼相关

纸板具有一定硬度，用RT/R2的灼热波动拳可以一下一个。8个纸板中有一个在店内，其余全部在店外，记得绕到店背后看看。

肆虐的恶魔

目标：在规定时间内用必杀技干掉300个丧尸
奖励：豪鬼相关

豪鬼的必杀技瞬狱杀在本作中显然还是移动投，但命中之后会对附近的敌人造成伤害，简直是一招清场。只要人够多，一个瞬狱杀干掉百把人不是问题。因此尽管目标是此类挑战中最高的300个，但依然问题不大。

红色旋风

目标：在规定时间内用LB/L1穿过这片区域并收集5张折叠椅
奖励：机械桑吉尔夫相关

十分简单的挑战。机械桑吉尔夫的这招威力大不说，范围还广，对于距离较远的平台就用这招移动即可。没有人的短距离平台直接跳过去就好。注意一旦落地就算失败。

肌肉的精神

目标：在规定时间内保护米卡的纸板抵御丧尸
奖励：机械桑吉尔夫相关

要在规定时间内保护纸板，不过虽然是纸板，但是耐久度不低，所以问题不大。主要以压杀为主，然后用必杀技干掉进化版丧尸即可。

宝贝，来段变身艳舞

目标：在规定时间内用必杀技干掉60只丧尸
奖励：红侠乔伊相关

只要用普通攻击就能轻松积攒连击数，60只丧尸还是挺容易解决的。



Flinty Stone的谢幕

目标：在规定时间内生存
奖励：红侠乔伊相关

不知道方法的话，这个挑战可能是最难的。场地中基本没丧尸，但是有大片的炸弹球飞过来，被炸中之后不仅会损失大量体力，而且有可能形成连环爆炸而被瞬秒。最好的办法是开始后马上躲到左边的一个斜平面处（可参见上图），这里基本不会有球飞过来，呆在这里无伤都是有可能的。

成就/奖杯



PS4版由于一次出齐3个DLC，因此摊到每个DLC上的奖杯数量大幅减少，难度和耗时也不可同日而语。建议玩家玩过本篇之后再来挑战，熟练之后10小时能够搞定收工。本DLC不存在任何可错过的要素，通关后以选择案件的方式继续补完即可。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名	解锁条件	点数/杯种
接受挑战	完成一套服装所有的英雄训练	30/铜
深盘恶魔	使用但丁的服装时吃下5块披萨	10
为我的激光枪充能	使用洛克人的必杀技消灭200个敌人	20
街头打斗	使用街头霸王的服装打坏10辆车	20
拜森货币	使用M・拜森的服装获得5000元	20
我想要些蛋糕	使用隆的必杀技消灭500个敌人	20
弗兰克回来了	使用经典版弗兰克的必杀技击晕500个丧尸	20
骑兵已死	使用亚瑟的服装用RT/R2攻击消灭100个丧尸	10
爆裂射击	使用吉尔・瓦伦丁的服装爆掉50个敌人的头	20
四周胡闹	使用亚当的服装访问两个特定地方	10
尝着像鸡肉	使用丧尸弗兰克服装，用必杀技啃杀100个人类敌人	10
铜锣秀	使用天照大神的服装，摧毁旧城中的金锣	10
红色旋风	使用机械桑吉尔夫的服装，用Y/△的旋风掌消灭20个敌人	10
鬼骑鞭	使用西塞尔的服装完成任意调查	20
杀意的波动	使用豪鬼的必杀技消灭100个敌人	20
角色扮演	完成卡普空英雄的故事模式	100
整个衣柜	解锁所有的卡普空英雄服装	50/铜
宝藏猎人	找到所有的卡普空宝藏	50
卡普空英雄	完成所有的英雄训练	50/铜

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

深盘恶魔

案件 1 开始的美食广场上的“饥饿的乔披萨”店里就有两块披萨。在旅馆与赛纳会合后出来，在赛道旁的酒城餐厅的柜台地上也有小块披萨。数量不够没关系，可以过一阵子再来。

四周胡闹

需要穿着亚当的服装时，访问威拉姆特纪念影院区域的两家店，一家是斯拉皮的休闲小屋，另一家是派对普尔，店的位置可参见附图。





铜锣秀

天照大神的服装是游戏中惟一一个不按常理出牌的。玩家需要收集天照大神圆盘、天照大神炸弹、天照大神刷子，这三样东西全在西脊的房顶上，具体请参见附图。找齐“三神器”后即可获得天照大神的服装，之后穿着这套服装（暗影版不算）去旧城的郑的功夫学院，击破里面的锣后即可解锁成就。









鬼骑鞭

只要换上西塞尔的服装完成故事模式中的任意一个调查环节即可，案件 0 就是一个不错的选择。

整个衣柜

只要收集齐 60 个英雄之星、将游戏通关、再买完 4 个避难所出售的衣服，并找齐天照大神的服装，就可以解锁全部服装。需要注意的是尽管玩家能够购买英雄之星的收集地图，但其中有一颗星不会显示在地图上。其位置在大地图西边的烟火店。





300 张卡牌珍藏集结
国际版美图原汁原味

现已上市 扫描购买
授权中文版

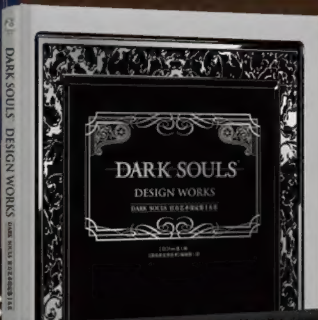
定价
188元



巫师之昆特牌 艺术设定集







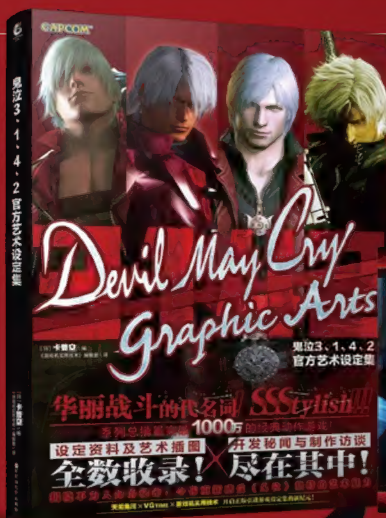
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板

现已上市 扫描购买
授权中文版

定价
198元



黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II



首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹

何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由

现已上市 扫描购买
授权中文版

定价
88元



鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

次世代 专辑 VOL.12 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

符文工作室

轻轻地来，悄悄地走

THQ Nordic

既称不上情怀，也谈不上重生

-DLC补完计划-

丧尸围城4 卡普空英雄

-跨界特攻-

小小合金

-蒸汽世代-

时光之帽



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 橙黄 光盘定价：48元

本手册随盘附赠不能单独销售

温馨提示 ：赠品《大神 绝景版》主题磁性相框请向零售商索取